COIN OP'ED VIDEOGAME MAGAZINE
すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌 2006 9月号 No.076
平成18年9月1日発行(毎月1回1日発行) 第7巻 第9号 通巻第76号

# 月刊 ARCADIA アルカディア

特別定価690yen
eb! enterbrain

●GOLI氏描き下ろしイラスト連続掲載!!
ビート・レイジング

beatmaniaⅡDX 13 DistorteD

ポップンミュージック14 FEVER!

DanceDanceRevolution SuperNOVA

BEMANI
トップランカー決定戦Archive

仁義ストーム The Arcade

機動戦士ガンダムSEED DESTINY
連合vs.Z.A.F.T.Ⅱ

バーチャファイター5 REVISION 1

THE BATTLE OF 幽遊白書
～死闘! 暗黒武術会～

Quest of D Ver.3.0 王国の守護者
旋光の輪舞SP
トリガーハート エグゼリカ
機動戦士ガンダム 戦場の絆
機動戦士ガンダム0079 カードビルダー Ver.2.00
式神の城Ⅲ
ソウルキャリバーⅢ アーケードエディション
タイムクライシス4
頭脳能力向上マシーン タッチでズノー
―楽しくチェック? それともバトル!?―
ゾイドインフィニティEX PLUS



[特別付録]
Quest of D 2
EXカード「裡門頂肘」

# 三国志大戦2




SEGA®

# 常に対戦格闘の頂点を目指してきた「バーチャファイターシリーズ」が導き出した答えがここに。

## ■ 進化したゲームシステム「真・3D 格闘」！ よりリアルに！更に白熱した攻防が可能に!!

3Dをいかした4方向での攻防によって迫力の対戦を実現。全キャラクターにオフェンシブムーブ、ディフェンシブムーブを実装。リアリティーを追求した移動モーション、戦略性を深める新技も大量投入。これぞまさに究極の3D格闘ゲームだ。

## ■ 多彩で魅力的な専用テレビ放送！「VF.TV」※2

全国で行われたハイレベルな試合の実況・解説付き映像をはじめ、実際の試合映像を交えて放映されるランキング番組や、実写映像を使った各種番組や、ニュースやキャラクター紹介、さまざまなリプレイ番組など、盛りだくさんのコンテンツを放映。ネットワークを使ってつぎつぎと配信される新番組を見のがすな！



圧倒的な試合をリプレイ



ランキングを放映

## ■「VF.NET for PC」※1では、自分の試合の動画作成サービスがスタート。

「VF.NET for PC」会員なら、お気に入りの対戦データをVF.NETに送り、自宅でダウンロードして楽しめる。プレイの研究や弱点の分析、格上の対戦相手に勝ったときの記念等、使い方はいろいろ。

## ■「バーチャファイター5」の楽しさがさらに広がる！「VF TERMINAL」※2

タッチパネルによる直感的な操作でキャラクターを自由にカスタマイズ！ 好みのアングルにキャラクターを動かしながら、コスチュームの変更やアイテムの脱着が可能になった！ また、VF.TVでのキャラクター紹介シーンや、ゲーム中に乱入された際のキャラクターセレクト画面で、自分のキャラクターをアピールできるデモ映像の設定、リングネームや自己PRの設定、さらにはカード情報を見る、更新するといった様々なコンテンツが満載！



コスチューム設定






さあ、新たな闘いに挑戦しよう！
ゲームセンターへ急げ!!

VF TERMINAL



バーチャファイター5 公式ホームページ http://www.virtuafighter.jp/

※1 VF.NET for PCのご利用には、PC版VF.NET（有料）に加入している必要があります。
※2 VF.TVやVF TERMINALは、設置店舗でご利用ください。

# 闘宴の証人となる。

セガ公式ホームページ：http://www.sega.co.jp/　セガAMユーザーサポートe-mail：AMusersupport@soj.sega.co.jp


10th Anniversary
METAL SLUG SINCE 1996
人類VS？？？
最大、最後の大決戦!?
敵はまたしてもモーデンとマーズピープルなのか、それとも…。
METAL SLUG 6
ついに待望の
教官のシゴキに耐えて
正規軍のエースとなれ!
コンバットスクールモード
復活!!
教官は美人姉妹の「リリー」と「マリー」。
ミッションクリアを重ねて階級が上がると、
ふたりの態度も変るかも♥
SOLDIER SELECT
新キャラクターが2名参戦!!
"怒"や"KOF"で人気の
ラルフ&クラークが登場!
ウェポンストックシステム
武器ストック(2つまで)と
武器チェンジが可能!
ラッシュブラスターシステム
一定時間内の連続攻撃で
スコア倍率がアップ!
CERO B 12才以上対象
近日発売予定
希望小売価格¥5,040(税込)
TM


PSP
PlayStation Portable
ここから先は…戦場だぜ!!
20体を超えるキャラクターが新たな戦場を駆け抜ける。
新世代ベルトスクロールアクションここに誕生!!
アドホック［通信機能］対応!!
あぁん!? ゴチャゴチャ言ってねぇでついてこい!!
不本意ですが、共に戦うとしますか…
ギルティギア ジャッジメント
GUILTY GEAR JUDGMENT
最強のタッグで戦場に挑め!!
アクションゲームの王道!通信で白熱の協力プレイを実現!!
2006.8.24 ON SALE
STORYモード ストーリーモード01
充実のシナリオ・ストーリー
STORYモード ストーリーモード02
全アクションゲームファン必見の多彩なMOVE!!
SURVIVALモード サバイバルモード
限界への挑戦!!
XX SLASH
XX SLASH搭載!!
PSP®(プレイステーション・ポータブル)専用ソフト
■ギルティギア ジャッジメント
希望小売価格 4,800円
(税込み価格 5,040円)
▼ギルティギア公式ホームページ
http://www.guiltygearx.com/
ワイドスクリーン対応で迫るダイナミックなアクション!さらに「GUILTY GEAR XX SLASH」を完全移植! 「JUDGMENT」「SLASH」共に通信プレイ対応。協力プレイ・対戦プレイで熱くなれ!
対応機種 PSP®(プレイステーション・ポータブル)
ジャンル ベルトスクロールアクション
通信機能 アドホックモード対応(2人通信プレイ可能)
CERO C 15才以上対象
予約特典
ギルティギア ジャッジメントを予約するともれなく予約特典UMD®がついてくる!
内容
「ギルティギアができるまで」
「ギルティギアイグゼクススラッシュテクニック集」
「石渡太輔パーソナリティーによる座談会」他
※予告なく仕様の変更をする場合がございます。※数に限りがありますので、ご了承ください。
※詳細は店頭までお問い合わせください。
開発・発売元:アークシステムワークス
ARC SYSTEM WORKS
http://www.arcsy.co.jp
www.arcsy.co.jp
携帯コンテンツサイト ギルティギア倶楽部
http://gm-guilty.handybitway.com
充実のギルティギアコンテンツを君の手に!!
ギルティギア格闘アプリ・ミニゲーム・着メロ・オリジナル待ち受けイラストなど満載!!
※ギルティギア倶楽部は、iモードのみのサービスとなっております。
©1998-2006 ARC SYSTEM WORKS Co., Ltd.
※"PlayStation"および"PSP"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌
COIN OP'ED VIDEOGAME MAGAZINE MONTHLY PUBLICATION ARCADIA

# アルカディア

2006年9月号(No.76)
http://www.arcadiamagazine.com/

## 目 次

発行所／株式会社エンターブレイン 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 電話0570-060-555(代表)




### 表紙の裏

『三国志大戦2』
だれもが知っているであろう、三国志の主役級登場人物「劉備玄徳」。しかし同じ人物をモデルにしても、描き手の個性によってその表現方法は多種多様。キミのプレイスタイルに合っているのは、だれが描いた劉備だろうか?
(記事は14ページより)


タイトルロゴ&表紙デザイン／Smile Studio(福島トオル)

今月号は最新作が発表された『Quest of D Ver.3.0 王国の守護者』を記念して、現在絶賛稼働中の『Quest of D Ver.2.02b 護符の継承者』で使用できるEXカードが、二号連続付録として付くのだ。
EXカード第1弾は、ついに稼働が始まった『バーチャファイター 5』を記念して、クエDのゲームの中で裡門頂肘を出すことができるEXカード！ 同じAM2研が開発していることもあって、まさに本物!! 何はともあれ1度使ってみてほしい。使い方は、112ページに掲載しているので、そちらも要チェック!!!






付録は裡門頂肘!?





### 掲載ゲームタイトル



### 連載記事



ムック発売迫る！ 愛機はもう決めたか!?


勝てない奴はこれを読め！ 必勝兵法伝授&戦器完全リストも公開!!


ついに稼働開始！ 怒濤の全キャラ攻略スタート!!


ついに稼働開始！ 怒濤の全キャラ攻略スタート!!


強者たちの思考の極致!!


話題沸騰！ ROOTS26好評連載中!!

# さらに攻略は加熱する！ムックもヨロシク！



## 機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連合vs.Z.A.F.T.Ⅱ

MOBILE SUIT GUNDAM SEED シード デスティニー

**機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連合vs.Z.A.F.T.Ⅱ**
■メーカー：バンプレスト
■ジャンル：チームバトルアクション
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発 売 日：2006年6月下旬（稼働中）
■使用基板：SYSTEM246/SYSTEM256（※）



※ SYSTEM246 機能のみを使用。

***『機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連合vs.Z.A.F.T.Ⅱ』。今回は強い戦法への対策と、機体＆チーム攻略を掲載。また詳細なデータが詰まったムックも8月9日に発売予定だぞ！***

**本文中の表記について**

⬆、⬅ or ➡、⬇といった表記はレバーの入力方向を表す。レバーニュートラルの通常格闘は単に格闘と表記。また、同ボタン入力から派生で出るものは①②……といった丸数字、キャンセルで出すものは→と表記している。
モビルスーツはMS、モビルアーマーはMAと略されている場合があります。

# 機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連合vs.Z.A.F.T.Ⅱブーストアップキャンペーン Ⅱ開催!! ゲームをプレイして、パスワードを登録だ!!

キャンペーンの携帯サイトURLは、左のQRコードからでもOK。開発スタッフの書き込みが読める「スタッフルーム」などもあるぞ！

## ゲーム終了後のキャンペーンパスワードを登録せよ!!




ゲーム終了時に表示されるキャンペーンパスワードを、携帯サイトで登録しよう。

## キャンペーンのコースは二つ！

### ガンダムグッズプレゼントコース

だれもが応募でき、ガンダムグッズがもらえるチャンスがあるのは「ガンダムグッズプレゼントコース」。とりあえずプレイしてみて、参加したい人はこちらで登録してみよう。

**応募期間**
8月1日～12月31日

**<Z.A.F.T.賞>**
1/144 HG ストライクノワールガンダム 限定バージョンを100名にプレゼント！

**<連合賞>**
「機動戦士ガンダムSEED DESTINY」TVアニメ版DVD全13巻＋OVA「機動戦士ガンダムSEED C.E.73－STARGAZER－」DVDのセットを5名にプレゼント！

### ランキングトライアルコース

1カ月ごとに課題が変わる「ランキングトライアルコース」では、1人プレイだと「1人コース」で、2人プレイだと「チームコース」でのエントリーとなりランキング集計が別になる。

**応募期間**
8月1日～12月31日
8月1日～8月31日は「ルートAを選択して出撃せよ!!」だ！

**<連合vs.Z.A.F.T.賞>**
全期間共通で「オリジナル携帯ストラップ」をプレゼント
（毎月ストラップのカラーが変わります）
ランキング上位300位からの期間ごと（1カ月ごと）に抽選で、「1人コース」から50名、「チームコース」から50組100名にプレゼント

**<キリ順位賞>**
「ガンダムアミューズメント景品詰め合わせ」（商品内容は毎月変わります）
ランキング100位、200位、ぞろ目位などのキリのいい順位の中から期間ごと（1カ月ごと）に抽選で10名にプレゼント

**<オーブ賞>**
毎月変わる「特製待ち受け画面」を参加者全員にもれなくプレゼント！

**ブーストアップキャンペーンⅡの携帯サイトURLはhttp://www.gs-rvz.com/**

Measures of strong strategy

# 強い行動への対策

**稼動から1カ月が経過し、強機体も確立してきた。最強候補と呼ばれるこの4機に立ち向かうには、その狙いと対策を知る必要があるぞ。**

Text：モミアゲ

## ドラグーンを使わせるな! レジェンドガンダム

**ドラグーンを掻い潜って接近するためには割り切りも重要。慎重に近付くだけでは状況は好転しないぞ!**

ほぼ無尽蔵に繰り出されるドラグーンを相手に遠距離で立ち回るのは不可能に近い。ある程度の被弾は必要経費だと割り切って接近する必要があるぞ。ヘタに安全に立ち回ろうとすると状況が悪化しやすいため、攻めると決めたら一気にいくこと。2機掛かりで追い込むのが基本だが、僚機が付いて来ていない場合や、1対1の状況では落ち着いた攻めが要求される。こちらの射撃を避けられてもレジェンドの⬆格闘が確定しない距離が理想で、ここから、適度にけん制の射撃を交ぜてドラグーンを抑止していきたい。

こちらの誘いに乗って格闘を出してくれるようならこっちのもの。僚機が近くに来た場合は強気に格闘攻撃で攻め込んで、一気に勝負をかけにいこう。



これがレジェンドと戦うのに適した距離。ドラグーンを抑止しつつ追い詰めよう。



僚機も近くに来ればこっちのもの。2機掛かりで一気に勝負を決めに行きたい。

## ぶっぱなし格闘を止めろ! ストライクフリーダムガンダム

**マルチショットや展開ドラグーンを盾に、とりあえずぶっぱなすブーストダッシュ格闘を粉砕してやれ!**

ブーストダッシュ格闘は発生や突進力に優れていて避けにくいものの、判定は弱め。反応できるなら、判定の弱さを突いて格闘で迎撃というのも効果的だが、展開ドラグーンを使われると対処できなくなる。また、真横に回り込むという性質上、シールドガードも機能しない点に注意しておきたい。

有効な回避方法はやはりステップでの回避になるのだが、攻撃判定がこちらから見て左側に大きく広がるため、必ず右ステップを使用すること。うまく回避した後は反撃に移りたいが、その場振り向き撃ちを出してしまうとマルチショットで手痛いダメージを受ける危険性もある。回避後はステップと同時に振り向き射撃を行なう「すべり撃ち」を使って反撃していこう。



接近してから攻撃に移るという性質上、バックステップ射撃も有効な選択肢。



ブーストずらし射撃と入力しておけば空中で硬直せずに、自由落下になるぞ。

## 格闘とリフターを警戒せよ! インフィニットジャスティスガンダム

**弱点の少ない強敵。相手の狙いを阻止することが勝利のカギだ!**

瞬間的な火力はデスティニーを超え、さらに援護も可能なあまりに高性能な万能機。これといった弱点の無い厄介な相手だが、基本的には近距離戦を得意とした機体で、高火力を誇る格闘が狙いとなる。射撃は優秀だが、格闘さえくらわなければ危機的状況に追いやられることは少ない。

幸いにも回避行動を取っている相手に強引に当てられるような格闘は持っていないことから、常に格闘を警戒しておけばそれほどの脅威は無いといえる。ただし、射撃戦を主軸に立ち回っていてもサブ射撃のファトゥム01をくらってしまうと僚機が長い時間孤立する場合があり、非常に危険。近距離戦を避けつつ、サブ射撃を警戒した慎重な立ち回りが要求される相手といえよう。



これはもう格闘の届く距離。こまめにサーチを切り替えて接近戦を許すな。



リフターをくらったら、即座に僚機に避難するように指示を出した方が無難。

## ヤタノカガミを恐れるな! アカツキ(オオワシ装備)

**ビーム兵器の天敵ヤタノカガミ。反射攻撃をくらわない撃ち方を徹底し、その後の攻めで活路を開こう。**

ヤタノカガミはビーム系の飛び道具を反射する特性を持つ特殊な武装。発動中はブーストゲージを消費するものの、ブーストが空の状態でも使用可能なことから、着地硬直を狙った射撃に効果を発揮する。実弾や格闘攻撃には無防備な点から、実弾武装を持つ機体の場合は特に気にする必要は無い。ビーム武装しか持っていない機体は直接的な対策が無いため、着地硬直を狙う際に、着地しながらの射撃といった反射攻撃が確定するような射撃だけは使わないように意識しておこう。反射ビームを回避した後は、アカツキ側のブーストゲージが半分以下になっている場合が多く、ブーストダッシュで逃げられたとしても、捕らえられることが多い。諦めずに続けて着地を狙っていこう。



一番の弱点は反射直後の硬直。しつこく使う相手には2機掛かりの時間差射撃で攻めよう。



スピードやラッシュ覚醒が発動可能なら、反射モーションを見てからの発動が有効だ。

DESTINY事典 **レジェンド対策補足**：レジェンドに対して格闘攻撃を狙う場合は、ドラグーンによるカットができないように初段からダウン属性の攻撃を使った方安全だ。

Awake-system point

# 覚醒の使い方

覚醒の使い方一つで勝敗を大きく左右する。では、実際どう使ったらいいのか？ 良い例、悪い例を挙げて解説しよう。覚醒の使い方をマスターして対戦勝率アップを目指せ！

Text：ニクマン



## 発動場所を知る

### 正しい使い方① ―― 先出し

両軍とも後1機落ちたら終了という試合終盤では、相手よりも先に覚醒を使って攻める、覚醒の「先出し」が有効だ。まずは狙う敵機を1機に絞る。その敵機との距離を詰めたら、攻撃確定場面でなくてもいいので覚醒を使って攻めよう。この覚醒の目的は敵機に覚醒を使わせること。覚醒を使っていない僚機は、もう一方の敵機を抑えておこう。

首尾良く狙った敵機が対抗して覚醒を使ったら、覚醒が切れるまで待つ。その覚醒が切れたら、覚醒を使っていない僚機が覚醒を仕掛ける。もちろん敵機のもう一方には覚醒が残っている。先に覚醒を使った僚機がその敵機をけん制しよう。敵機は覚醒を防御的にしか使えない。たとえトドメを刺せなくても戦局を有利にできるぞ。



狙いやすい方の敵機の耐久力が減ったらチャンス！ 確定場面でなくても覚醒を使おう。



初めに狙った敵機の覚醒が切れたら、僚機が覚醒。一気にトドメを刺してしまおう。

### 正しい使い方② ―― 50%発動

今作では、覚醒ゲージが50%たまったら覚醒を使えるようになった。そのシステムをうまく利用したのが、自機が1回落ちる前に覚醒を使う、「50%発動」と呼ばれる使い方だ。

覚醒が50%以上たまった状態で、確定場面があったらすかさず覚醒を発動しよう。敵機が覚醒を使わなければ、そのまま序盤の流れを制してしまえるのだ。ここで狙っていきたいのが、1回撃墜した後の敵機。覚醒コンボで大ダメージを与えれば、試合の終盤まで響く大きなアドバンテージを一気に取れるぞ。

覚醒を使わせれば、その敵機に狙いを絞ることが簡単なので有効だ。注意点は、「覚醒中に撃墜されないこと」。覚醒中に撃墜されると、撃墜されたときの覚醒ゲージ増加が無くなってしまう。もう一度覚醒を使うのが難しくなってしまうぞ。その点さえ注意していれば、かなりの確率でもう一度覚醒を使える。耐久力とも相談して使っていこう。



最高コストの機体なら高確率で自機が落ちる前に覚醒できる。積極的な発動を心掛けよう。



使いどころの難しいパワー覚醒は効果抜群。大ダメージを与え、相手の戦意を奪い取れ！

## ダメな発動場所を知る

### ダメな使い方① ―― 遠距離orダウン中

敵機との距離が遠いときや、自機がダウン中のときに覚醒を使っても効果は薄い。つまり、「自機が覚醒中に何もできない」時間が長いと、せっかくの覚醒をムダにしてしまう。最低限接近してから発動しよう。

また、追い詰められているからといって、焦って覚醒を使っても状況は好転しない。「ブーストダッシュで敵機との距離を詰める」、「ステキャンで敵機の攻撃を一時的にしのぐ」など、冷静に状況を見極めてから覚醒を発動しよう。



遠距離でパワーを発動しても逃げられて終わってしまう……。



ダウン中に覚醒しても動けないのでもったいないぞ。

### ダメな使い方② ―― 耐久力が少ないとき

自機が、「後1発攻撃をくらったら撃墜される」状況で覚醒を発動しても効果は薄い。被弾することを避けるため、覚醒を使っても逃げるしかできなくなり、せっかくの覚醒がムダになってしまうことが多いのだ。耐久力が減る前に、早めの発動を心掛けよう。



覚醒中でもこの耐久力で攻めるのは危険。こうなる前に覚醒は使ってしまおう。

### ダメな使い方③ ―― 受け身時

攻撃をくらったよろけ、もしくは吹っ飛び状態で覚醒を発動すると、覚醒ゲージの3割を消費して受け身を取る。この使い方は、状況によって覚醒ゲージのムダになってしまう場合があるので注意が必要だ。

例えば、「中距離で射撃をくらった場合」。受け身を取っても敵機との距離が離れて反撃ができない。そのまま逃げられて、覚醒が無駄に終わってしまうぞ。

また、「ダウンが確定する場面」で使っても効果は薄い。敵機のコンボをくらった上に補正が切れて、覚醒ゲージも3割消費と、いいことは何も無いぞ。その場合はいったんダウンして、起き上がってから覚醒を使うようにしよう。



ラッシュ覚醒の射撃連射など、1発目をくらってからでは遅い。くらう前に覚醒を使おう。



スキの小さい格闘をくらったときも注意。覚醒コンボでなければ甘んじてくらうのもアリ。

DESTINY 事典

**覚醒の先出し補足**：自軍で先に覚醒を発動する方は、コストの高い方か耐久力が多く残っている方がオススメ。その方が敵機の反撃に対応しやすいぞ。

**ダウン中覚醒補足**：ダウン直後だと受け身覚醒が発動する。完全にダウンしないと通常の覚醒にはならないぞ。どちらにしても覚醒を使うメリットは無い。

AWAKE-COMBO

# スピード覚醒コンボ

覚醒の中で汎用性に秀でたスピード覚醒。発動した状態でのコンボを覚えれば、攻撃力が向上してさらに強さが増す。ぜひマスターしよう。

Text : age



## スピード覚醒連続技の作り方

スピード覚醒発動中は、各種行動がジャンプ、ブーストダッシュ、ステップでキャンセルできる。

そのため格闘攻撃をヒットさせたときに素早くそれらの行動を取れば格闘攻撃の硬直をキャンセルしてさらに別の攻撃をヒットさせることができるのだ。キャンセル後出す攻撃はもちろん、射撃でもOKだ。

コンボに使う場合はジャンプを使うのが簡単。格闘→ジャンプボタン→格闘……、とタイミングよく押すだけでいい。なお、ヒット前にもキャンセルできるので慌ててジャンプを押さないように。



よろけている時間は長い。ヒット確認をして、ジャンプボタンを押し、再度格闘ボタン！

## 覚醒発動のタイミング

やはり効果的に決めるなら相手が覚醒が使えない状態が理想。最初に撃墜したのと別の相手を狙う。先に覚醒を使い終わった相手を狙う、といった方法が分かりやすい。

また、少々リスクは高いものの相手が覚醒を発動したら、しばらく回避をしつつ、相手のゲージがある程度減少した時点で、後出しで発動するのも有効。覚醒ゲージは30%程度残っていればコンボを1回決めるにはこと足りるので、落ち着いて狙うといいだろう。なお、左記のページの通り、耐久力の少ないときは無理に発動しないように。



格闘で相手の行動を誘おう。下手に反撃を狙う相手には手痛い反撃をくらわせられるぞ。

| 機体名 | スピード覚醒オススメコンボレシピ | ダメージ |
|---|---|---|
| デスティニーガンダム | ⬅or ➡格闘⇒⬅or ➡格闘⇒⬅or ➡格闘⇒特殊格闘（格闘ボタン連打） | 310 |
| レジェンドガンダム | 通常格闘⇒通常格闘⇒通常格闘⇒通常格闘→通常格闘 | 317 |
| ストライクフリーダムガンダム | 通常格闘⇒通常格闘→通常格闘→通常格闘 | 254 |
| インフィニットジャスティスガンダム | 特殊格闘⇒特殊格闘⇒特殊格闘⇒特殊格闘⇒⬆格闘 | 326 |
| フリーダムガンダム | 通常格闘⇒通常格闘⇒通常格闘→通常格闘→通常格闘 | 306 |
| アカツキ（オオワシ装備） | 通常格闘→通常格闘⇒通常格闘→通常格闘⇒⬇格闘 | 301 |
| カオスガンダム | ⬅or ➡格闘⇒⬅or ➡格闘→通常格闘→通常格闘⇒⬆格闘 | 309 |
| アビスガンダム | ⬅or ➡格闘⇒⬅or ➡格闘⇒⬅or ➡格闘⇒⬅or ➡格闘⇒⬆格闘 | 314 |
| ガイアガンダム | 通常格闘⇒通常格闘→通常格闘→通常格闘⇒⬆格闘 | 270 |
| ストライクルージュ | ⬅or ➡格闘⇒⬅or ➡格闘⇒⬅or ➡格闘⇒特殊格闘→通常格闘 | 312 |
| ドムトルーパー | 通常格闘→通常格闘⇒通常格闘→通常格闘⇒特殊格闘 | 306 |
| フォースインパルスガンダム | ⬅or ➡格闘⇒⬅or ➡格闘⇒⬅or ➡格闘⇒⬇格闘→特殊格闘（格闘ボタン連打） | 307 |
| ソードインパルスガンダム | ⬅or ➡格闘⇒⬅or ➡格闘⇒⬅or ➡格闘⇒⬅or ➡格闘⇒⬇格闘 | 326 |
| ブラストインパルスガンダム | 特殊格闘（1段目）⇒特殊格闘（1段目）⇒特殊格闘（1段目）⇒特殊格闘（1段目）⇒メイン射撃 | 308 |
| セイバーガンダム | 通常格闘⇒通常格闘⇒通常格闘→通常格闘→通常格闘 | 301 |
| ガナーザクウォーリア（ルナマリア機） | 通常格闘⇒通常格闘→通常格闘→通常格闘⇒メイン射撃 | 252 |
| ブレイズザクファントム | 通常格闘⇒通常格闘⇒通常格闘⇒通常格闘⇒⬆格闘 | 308 |
| スラッシュザクファントム | 通常格闘⇒通常格闘⇒通常格闘→通常格闘→通常格闘 | 305 |

| 機体名 | スピード覚醒オススメコンボレシピ | ダメージ |
|---|---|---|
| グフイグナイテッド（ハイネ機） | ⬅or ➡格闘⇒⬅or ➡格闘⇒通常格闘→通常格闘→通常格闘 | 306 |
| ウィンダム（ネオ機） | 通常格闘⇒通常格闘⇒通常格闘⇒通常格闘→通常格闘 | 309 |
| ザクウォーリア | ⬅or ➡格闘⇒⬅or ➡格闘⇒⬅or ➡格闘⇒⬅or ➡格闘→通常格闘 | 305 |
| グフイグナイテッド | ⬅or ➡格闘⇒⬅or ➡格闘⇒通常格闘→通常格闘→通常格闘 | 305 |
| ウィンダム（ジェットストライカー装備） | 通常格闘⇒通常格闘⇒通常格闘⇒通常格闘→通常格闘 | 309 |
| ムラサメ | ⬅or ➡格闘⇒⬅or ➡格闘⇒⬅or ➡格闘⇒⬅or ➡格闘→通常格闘 | 304 |
| バクゥ（ミサイルポッド装備） | ⬇格闘⇒通常格闘⇒通常格闘⇒通常格闘⇒⬅or➡格闘 | 286 |
| バクゥ（レールキャノン装備） | ⬇格闘⇒通常格闘⇒通常格闘⇒通常格闘⇒⬅or➡格闘 | 280 |
| ジンハイマニューバ2型 | ⬅or ➡格闘⇒⬅or ➡格闘⇒⬅or ➡格闘⇒⬅or ➡格闘⇒⬇格闘 | 308 |
| 長距離強行偵察複座型ジン | 通常格闘⇒通常格闘⇒通常格闘⇒通常格闘⇒特殊格闘 | 284 |
| ゲイツR | ⬅or ➡格闘⇒⬅or ➡格闘⇒⬅or ➡格闘⇒⬅or ➡格闘⇒⬆格闘 | 301 |
| ダガーL（ジェットストライカー装備） | 通常格闘（2段）⇒通常格闘（2段）⇒通常格闘（2段）⇒通常格闘（2段）→通常格闘 | 307 |
| ダガーL（キャノン砲装備） | 特殊格闘⇒通常格闘→サブ射撃 | 301 |
| ダークダガーL | ⬆格闘（1段）⇒⬆格闘（1段）⇒⬆格闘⇒特殊格闘 | 302 |
| ディン | 通常格闘⇒通常格闘⇒通常格闘⇒通常格闘→通常格闘 | 304 |
| アッシュ | 通常格闘⇒通常格闘⇒通常格闘⇒通常格闘⇒⬆格闘 | 303 |
| グーン | 通常格闘⇒通常格闘⇒通常格闘⇒通常格闘→⬆格闘 | 314 |
| ジンオーカー | 通常格闘⇒通常格闘⇒通常格闘⇒通常格闘→特殊格闘 | 273 |

DESTINY 事典

コンボレシピ中の矢印の表記は、 →=通常のコンボのつなぎ ⇒=ブーストなどによるキャンセルのつなぎ
スピード覚醒時に有効なコンボが無い、ガナーザクウォーリア、バビ、ウィンダム（ミサイル装備）、ガズウートは表中から省いてある。

## 今月のオススメチーム①

# ストライクフリーダムガンダム & インフィニットジャスティスガンダム

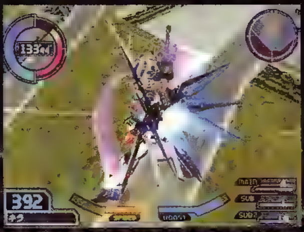
チーム攻略　Text：ニクマン

**チームの狙い**

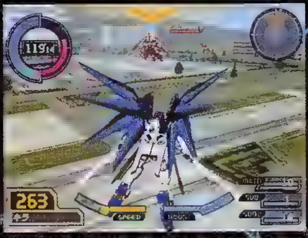
- ●2機による片追いで一気に勝負を決めに行こう
- ●前衛と後衛を入れ替える

このチームのいいところは、どちらの機体も攻め、逃げることができる点。そこで、序盤は2機一緒に戦っていこう。高コスト以外には機体の性能差を押し付けて有利に戦っていける。中距離で戦うのがポイントだ。

中盤に差し掛かった辺りから、耐久力の少ない方が、落ちてもいいので無理やり攻めて敵機の片方でも落とそう。耐久力の多い方は遠距離支援に回る。片方落としたらその敵機をひたすら追い掛ける。最高コスト2機に追われるプレッシャーは尋常ではないぞ！　もう一方の敵機はターゲットを追い掛けながら落とそう。ターゲットを追い詰めてから落とすのがベスト。



落ちていない方の覚醒がカギ。できるだけ攻撃を当てて、早く覚醒ゲージをためよう。



覚醒は積極的に使って攻めよう。状況によっては50%発動もアリ。

## 今月のオススメチーム②

# デスティニーガンダム & バクゥ（ミサイルポッド装備）

チーム攻略　Text：モミアゲ

**チームの狙い**

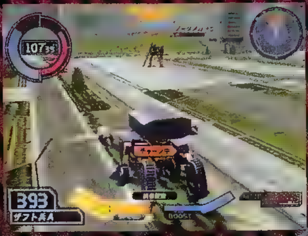
- ●デスティニーが接近戦を挑める状況を作る
- ●可能な限り敵機の分断、孤立を狙う

デスティニーは、スタート直後は僚機よりも少し後方に立ち、敵機のロックオンが外れた瞬間を見逃さずに接近しよう。接近後は、もう一機がよほど近くに居ない限り目の前の敵機に集中して攻撃を仕掛けよう。覚醒はスピードを選択し、50%を超えたら★格闘～回避されたのを見て覚醒発動から反撃がオススメ。

基本的には中～遠距離からの支援が軸となるバクゥ（ミサイルポッド装備）だが、序盤は僚機が踏み込みやすい状況にするため積極的に前に出て行く。敵機の意識をこちらに向けさせ、僚機が接近戦に持ち込むのを確認したら中距離戦へ。ここからは僚機と戦っていない敵機の足止めを中心に立ち回っていこう。



覚醒キャンセルをマスターしているならパワー覚醒の方が強力だぞ！



弾切れ中は援護もできないので、僚機には必ずその状況を伝えよう。

## 今月のオススメチーム③

# ソードインパルスガンダム & ブラストインパルスガンダム

チーム攻略　Text：タンカー

**チームの狙い**

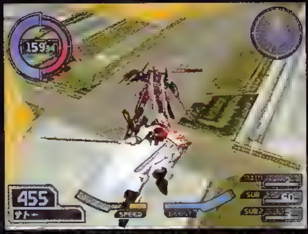
- ●骨を斬らせて肉を断つ　相打ちOK!?　ダメージ差で勝て!!

ソード＆ブラストインパルスはどちらも高威力の技を持ち、ソードは近距離で攻め、ブラストはそれを遠距離でサポートと役割がしっかりと分けられている。

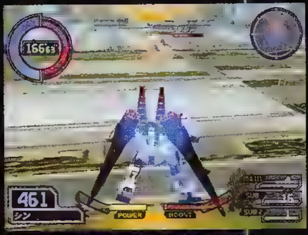
ソードは前線で相手を引き付けつつ格闘を狙おう。格闘が当たった場合は出し切って、1回1回のダメージを確実に稼ごう。

ブラストはソードが見ていない相手へサブ射撃などでけん制しつつ、スキあらば発生の早い特殊射撃を当ててメイン射撃につなごう。

また、覚醒はソードはスピードを使いかく乱しつつ相手のスキを作ろう。そこをブラストがメイン射撃を撃ち、当たる瞬間にパワー覚醒を使えば勝ったも同然だ。



ソードは常に前線で暴れろ！　ブラストがフォローを信じて強気で行くべし！



パワー中のメイン射撃は一発でここまで減る。確実に当たる場面で使いたい。

DESTINY 補足

インフィニットジャスティス&ストライクフリーダム補足：ターゲットを2機で追い掛けるのは、耐久力が減った方が落ちてから。それまでは1機で攻めて、片方は遠距離支援で無理せず戦おう。
デスティニー&バクゥ補足：このチームの最大の狙いは、ステップでの回避が非常に困難なデスティニーの密着からの⇐or⇒格闘。接近に成功したら前ステップなどから積極的に狙っていこう。



**豊富な武装を使いこなせるか!?**

## インフィニットジャスティスガンダム

機体攻略

コスト:590

武装が多く、できることが非常に多い上にすべてが高水準のハイスペック機体。君は使いこなせるか?

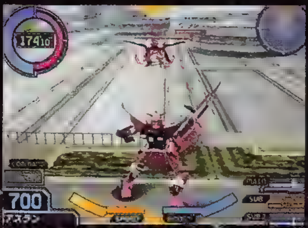
Text :

### 自分に有利な展開を作れ!

インフィニットジャスティスは、格闘&射撃性能共に優れたオールラウンダー型の機体だ。特に変形性能がいいので中間距離での変形からの曲げ撃ちを当てたらすぐ離脱して相手の待ちを崩せるので、自分に有利な展開を作りやすいのが強みだ。

格闘にはさまざまな派生技があり、その場の状況に応じた派生技を使うことで有利な展開を作ろう。例えば、片追いをしたいがまだ倒していない相手がしつこく付きまとうようなら、⬅or➡格闘派生→⬆格闘で相手を強制ダウンにさせるか、⬅or➡格闘→サブ射撃で相手を遠くに吹き飛ばす方法が効果的なので覚えておこう。

ほかにも、追われているときには変形中のサブ射撃がいきなり真後ろの相手に撃つことができるため、奇襲に使っていける。変形中は真後ろの相手には射撃ができず、意外と真っすぐ突っ込んでくる相手が多いのでヒット率は悪くない。ただし、当たらなかった場合は大幅に不利になるので多用は禁物だ。



メイン射撃ヒット後に通常格闘を決めたときは3段目を⬆格闘にすると威力が高いぞ。



追い払うときは⬅or➡格闘派生→⬆格闘か、⬅or➡格闘派生→サブ射撃で吹き飛ばそう!



**現状の最強機体か!?**

## レジェンドガンダム

機体攻略

コスト:590

中〜遠距離での圧倒的な制圧力を誇る各種ドラグーンを使いつつ、接近戦をいなすことが課題だ。

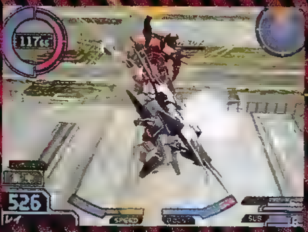
Text : ミアゲ

### 強い行動を覚える

序盤は近場の障害物に隠れて各種ドラグーンでけん制(待機ドラグーン以外)。基本的にはコストや耐久力の低い機体を狙いたいが、射程内に居る敵機を最優先に。敵機がどちらも射程内に入ってこない場合は前に出て、敵機がドラグーンを嫌がって攻めてきたら再び障害物に戻ろう。中〜近距離戦になるまでに片方の敵機にダメージを偏らせることができればその後の展開が楽になる。

障害物が壊れたり、中距離戦に持ち込まれた場合に気を付けたいのが「空中でドラグーンを使用しない」こと。これは射出中にブーストゲージを消費するため、いざというときに次の行動に移りにくい。地上ステップの初動に入力し、回避行動を取りつつドラグーンを飛ばしていく、通称ステップドラグーン(ステドラ)が基本。

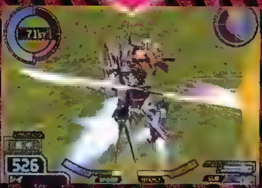
ただし至近距離まで接近されると、ステップの硬直を簡単に狙われてしまう。敵機がある程度接近してきたら3〜6機を自機周辺に展開しておき、接近時は展開ドラグーンを盾に格闘を狙っていくのが常とう手段だ。



高飛びには、着地際にステップで接近してのドラグーンとメイン射撃or格闘の同時攻撃を。



スピード覚醒時はヒット確認から格闘へつなぎ……、



ダメージの高い格闘①〜②でフィニッシュ。



**機動兵装ポッドで相手の動きを封じろ!**

## カオスガンダム

機体攻略

コスト:450

カオス独自の武装である機動兵装ポッド。うまく使いこなせれば、一気に戦力がアップするぞ!

Text : age

### 距離による使い分け

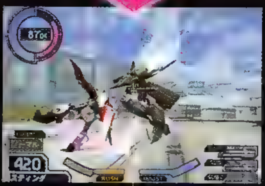
レバー入れサブ射撃での機動兵装ポッドからの攻撃は相手との距離によって使い分けたい。

遠距離時は特殊射撃を使おう。メイン射撃のビームは遠距離時にカオス本体の攻撃がヒットしにくく高いダメージが期待できない。特殊射撃は若干威力が高く、2発ともヒットすればなかなかのダメージになる。中〜近距離ではメイン射撃を中心に狙おう。うまくポッドからの攻撃と一緒に当たれば、まとまったダメージを与えられるだけでなくダウンを奪えることも。

また、ポッドからの攻撃のみ遅れてヒットしたときはさらにメイン射撃での追撃のチャンス。メイン射撃を完全に連続ヒットさせるのは難しいが、回避が難しいのでヒットしたのを確認できたらしっかり狙っていこう。



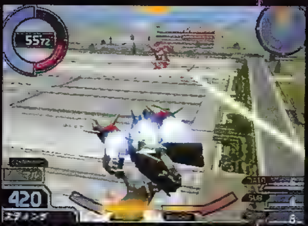
近い位置でポッドの攻撃が運良くヒットしたら……



格闘を狙ってみるのも面白い。⬆格闘がオススメ。

### 変形の活用法

カオスは変形の持続時間が長い。空中戦では変形して移動し、途中からブーストダッシュに切り替えるようにすればかなりの時間空中で行動できる。うまく滞空時間を延ばして、空中から相手の着地を狙いたい。



変形時のメイン射撃は、若干相手を狙って撃ってくれる。これも活用しよう。



**DESTINY 裏技**

カオス補足:ポッド射出時の特殊射撃は連続ヒット時の補正が緩やか(ミサイル1ヒットで60、2ヒットでも110程度のダメージ)。1ヒット時に味方が追撃してくれればなかなかのダメージになる。

インフィニットジャスティス補足:⬅or➡格闘を高い位置かつ、壁際で当てた場合は3段目をアンカーでキャンセルするとダウン復帰した相手をつかめる。狙う機会は少ないが覚えておこう。

このスピードに付いてこられるか!?

## ソードインパルスガンダム

機体攻略　コスト:450

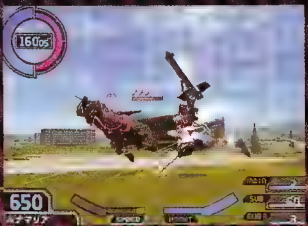
前作から比べると大幅に強化されたソードインパルス。接近戦に持ち込む手段を持つ優秀な格闘機体だ。もう一発屋とは言わせない。格闘機体の真価を発揮する時が来た！

Text：ニクマン

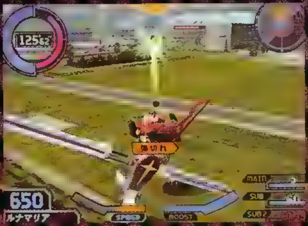
### 強化されたフラッシュエッジ

ブーメランを2枚同時に投げるメイン射撃のフラッシュエッジ。前作と比べると、射程距離が大幅に伸びて、非常に使い勝手がよくなったぞ。前作のように目の前まで接近しなくても届くので、距離を詰めるのが楽になった。フラッシュエッジヒット後はきっちり戻りを当ててコンボを決めよう。補正が大きいので、ダメージは低い。手数を増やしてダメージを与えよう！

ただし、敵機に囲まれているときは格闘でカットされるので危険。フラッシュエッジだけ当てて様子を見るのも有効だ。フラッシュエッジでバックステップを封じたら強力な格闘の出番。特に、⬅or➡格闘は発生が早い上に判定が強い高性能な格闘だ。接近戦での安易な射撃やステップに合わせて攻撃しよう。持ち前のブーストダッシュスピードを生かし、常にフラッシュエッジの射程内で戦おう。



⬅or➡格闘は２段目まで出し切った方が威力が高い。ダウンさせてさらに近付こう。



特殊射撃はリロード速度が遅くなって弱体化。弾切れには十分注意しよう。

遠距離戦が命！

## ブラストインパルスガンダム

機体攻略　コスト:450

遠距離戦に特化したこの機体を扱うには、遠距離で射撃を当てる技術が必要になる。相方に接近戦で強い機体を選ぶと戦いやすいぞ。的確な援護で大ダメージを与えろ！

Text：ニクマン

### 遠距離からの起き攻め

ブラストインパルスの基本的な立ち回りは、遠距離でミサイルランチャーをばら撒きつつ、敵機のスキを見て高威力のメイン射撃を当てるというものになる。

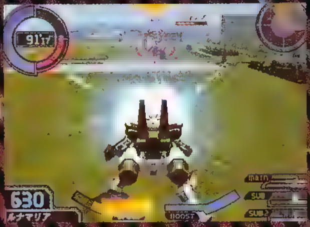
遠距離でメイン射撃が当たった場合、そこで攻めを途切れさせずに遠距離からの起き攻めを狙ってみよう。ダウンした敵機が起き上がろうとしたところに、サブ射撃のミサイルランチャー拡散発射を重ねてみよう。

距離が遠いと広く拡散するので起き上がりに重ねればかわし切るのは困難になる。ミサイルランチャーヒット後は、さらにメイン射撃を当てて同じ連係を繰り返せるぞ。

距離によってミサイルランチャーが到達するタイミングが変わるので、完璧に重ねるのは非常に難しい。ただし、敵機が警戒していない場合は完璧に重ならなくても当たることがあるので、狙う価値は十分あるぞ。



ダウンした敵機が起き上がるところにサブ射撃を撃つ。タイミングが重要だ！



ミサイルが拡散してヒット！　完璧に重なれば無敵時間中でも避け切れないぞ！

ビーム兵器恐れるに足らず！

## ドムトルーパー

機体攻略　コスト:450

ドムトルーパー独特の武装、ビームバリア。これを使いこなせれば攻めも守りも強化される。しっかり使いこなして戦力アップを図ろう。

Text：age

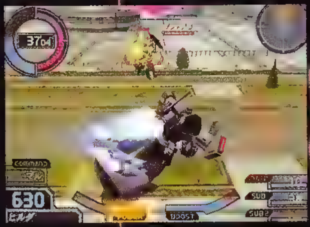
### ビームバリアを使った立ち回り

機体の前面をカバーするビームバリア。これを効果的に活用する方法はいくつか存在する。

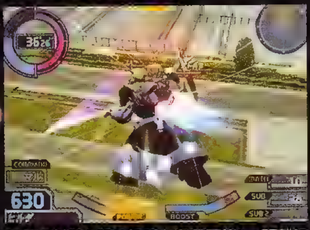
振り向き撃ちを使ったものがその一つ。背後の敵に射撃を行なってしまった場合に起こる振り向き撃ちは、本来硬直が非常に大きく危険な行動。しかし、ビームバリア展開中は話は別。相手の方へ強制的に向き直るので、相手のビームを防ぎつつ攻撃できるのだ。

格闘を使っても同様のことができる。ジャンプ中やブーストダッシュ中に相手に追われているとき、ダッシュ終了直前にビームバリアを展開。そこで格闘を狙えば、硬直をビームで狙った相手に格闘がヒットする。

なお、忘れないでほしいのが覚醒使用時の対応。覚醒は種類を問わず発動時に武器がリロードされる。発動した直後にビームバリアを使えばビームを防ぎながら覚醒を使った攻撃ができる。



相手に背を向けて油断させておきビームバリアを展開しておけば……、



安易に射撃を狙う相手を迎撃可能！　距離によって格闘を使い分けよう。

ビームアックスで戦場を切り裂け！

## スラッシュザクファントム

機体攻略　コスト:450

驚異の格闘性能を誇るスラッシュザクファントム。ジャンプの持続時間を生かして相手にじわじわ接近し、格闘コンボを決めるチャンスを待とう。

Text：age

### 格闘攻撃の使い分け

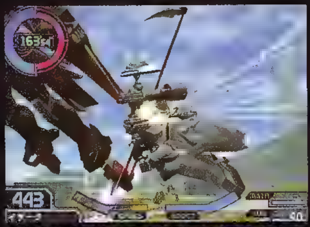
スラッシュザクファントムの格闘の中で特に注目したいのが通常格闘と⬅or➡格闘の二つ。

通常格闘は、リーチ、追尾性に優れ、発生もまずまずの早さ。少し離れた相手がスキを見せたときにヒットしやすいだけでなく、相手のブーストダッシュやステップを捉えやすいのが特徴。

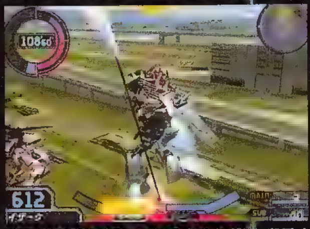
相手の射撃後など、迎撃が困難な状況で使えばヒットしやすい。なお、格闘コンボの派生技は最後に特殊格闘を決める方を使おう。こちらの方が威力が高い。

⬅or➡格闘はリーチは短いが圧倒的な発生の早さが特徴。近距離であれば相手が少しでも動きを止めてしまうとヒットすることも。相手のステップ後など、ステップでの回避が難しい状況で使えばヒットする確率は格段に上がる。

どちらも近距離でこちらから目を離した相手には簡単にヒットする。油断している相手を見逃すな！



乱戦時は格闘①～③の格闘コンボを決めよう。こちらの方がスキが小さい。



味方が格闘をくらっているときなどは、素早く格闘で相手の攻撃を止められるようにしたい。

DESTINY 真臓

ソードインパルス補足：フラッシュエッジ後の追撃は通常格闘→特殊格闘→⬅格闘が最も威力が高い。
ブラストインパルス補足：サブ射撃ヒット後のメイン射撃は、サブ射撃が当たる前に決め打ちで出さないと連続ヒットしない。

## 中距離狙撃のエキスパート!
# アビスガンダム

機体攻略　コスト:450

遠距離戦に特化した機体と思われがちだが、近距離戦もそつなくこなせる上に、真価を発揮するのは中距離戦。誘導性の高い特殊射撃からサブ射撃につないで大ダメージを与えよう!

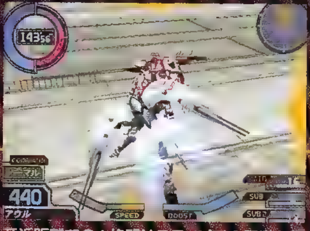
Text : モミアゲ

### 狙いは中距離戦

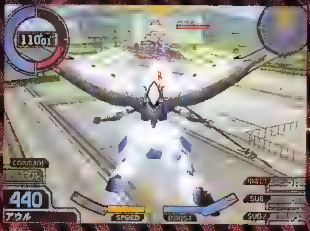
遠距離からの驚異的な誘導を見せるサブ射撃(発射前にサーチを切り替えれば射程の外でも誘導する)や発生や間合いに優れた↑格闘、さらには威力の高い格闘コンボと距離に応じて優秀な攻撃をもつアビス。しかし、アビスが真価を発揮するのはロックオン表示がぎりぎり赤になる中距離戦。

メイン射撃によるけん制でジャンプを誘い、敵機のブーストダッシュに対して特殊射撃を撃つのが最大の狙いとなる。そのまま敵機がステップを挟まずに安易に着地するようなら、ほぼ確定で特殊射撃がヒットする。ここへサブ射撃で追い打ちを仕掛けることで、一気に大ダメージが狙えるぞ。

ただし、特殊射撃が当たったのを見てからでは遅いため、ある程度使い込んで、特殊射撃が確定したことを早めに察知できるようになっておこう。



至近距離での↑格闘はステップでの回避も困難。接近時は常にこの攻撃を狙おう。



覚醒はスピードがオススメ。コンボも強力だがサブ射撃が連射できる点が大きな魅力。

## 近距離のエキスパート!
# ジンハイマニューバ2型

機体攻略　コスト:280

得意な間合いが狭い半面、その中でやれることは非常に強力だ。間合いに相手が入れば遠慮無く攻め立てろ!

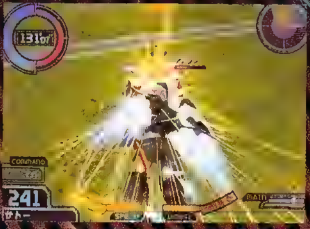
Text : タンカー

### 格闘のタイミングを見極めろ

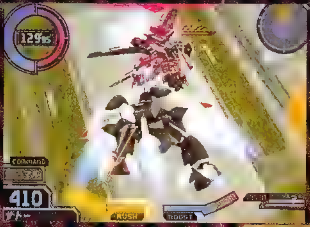
ジンハイマニューバ2型はブースト持続時間は短いが、その分移動速度は速い。その性能から、逃げやけん制などの立ち回りが非常に苦しい。ただし、接近戦に持ち込めれば低コストとは思えない格闘性能を持つので大活躍できる。また、発生が早めのチャージショットがあるので、格闘のスキをフォローできる。

本作は基本的に低コストは非常にもろいために、狙われると逃げ切ることが困難。そのために先落ちは厳禁なのだが、遠距離戦が弱く、近距離かつ、格闘でしか真価を発揮できないジンハイマニューバ2型は事故率が非常に多いため、先落ちしやすい。常に戦況を確認しつつ格闘が行ける瞬間を見極めることができる玄人専用機体といってもいいだろう。

また、コストが420の機体と組むことで、欠点である先落ちができないという弱点を補えば、常に前線で戦うことも可能になる。



対パワー覚醒で活躍するブーストダッシュ格闘。出が早い上に一瞬で強制ダウンさせる。



対スピード覚醒で活躍する格闘カウンター。格闘を狙ってくる人が多いので、チャンスはある。

## 得意の鉄拳で敵機を破壊せよ!
# ジンオーカー

機体攻略　コスト:200

敵機を捕縛する、スモークディスチャージャー。射程距離は短いものの、近距離で当てることができたら通常格闘のコンボができる。しっかり当てて確実に敵機の耐久力を削ろう。

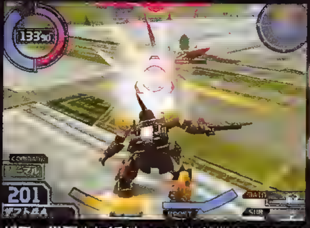
Text : ヒョン

### サブ射撃の活用方法

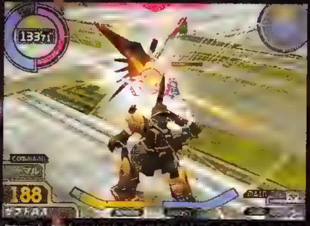
ジンオーカーの武装の中で最も使い方が難しいサブ射撃のスモークディスチャージャー。スキは大きめなので、外してしまうとあっさり敵機の反撃を受けてしまう。しかし、発生はなかなか早いので、確定場面があれば積極的に当てていきたい。サブ射撃を当てた後に通常格闘で追撃ができ、普通に通常格闘を当てたときよりダメージが大きいので、重要なダメージ源となるのだ。

さらにその後にメイン射撃による追撃ができる。敵機が受け身を取ったとしても強制ダウンを奪えるぞ!!

コンボ以外には、敵機を捕縛する効果を有効に活用したい。敵機がスピードまたはラッシュ覚醒を使って格闘を当てているときにも捕縛することができるので、僚機が覚醒で襲われていたとしても助け出すことができる。しかし、パワー覚醒中の敵機はのけぞらず、捕縛することができないので注意しておこう。



パワー覚醒中に近付いてきた敵機にスモークディスチャージャーを当てても……、



何事も無かったかのように格闘をくらう。パワー覚醒中の敵機が居たら、素直に逃げよう。

## 扱いにクセのある職人機体!
# ガズウート

機体攻略　コスト:200

最低コストとは思えないほど優秀な機関砲とチャージショットによるサポートが強力なガズウート。距離による的確な武装選択と、狙われた状況での立ち回りが命運を分けるぞ!

Text : モミアゲ

### 状況に応じた立ち回り

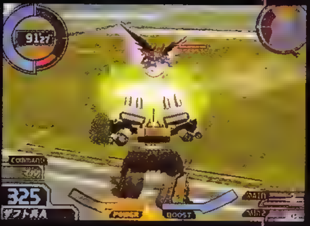
基本は中距離から格闘攻撃の機関砲を軸にけん制し、ヒット確認からチャージショットでダウンを狙っていこう。特に近距離では常にチャージショットがたまっている状態で立ち回るのが有効だ。逆に開幕などの遠距離ではメイン射撃が弾速の割に誘導性が高く、使いやすい。敵機に狙われる心配の無い距離ならリロードの早いMA形態も活用するといいだろう。

さて、僚機のサポート役に徹する分にはコスト以上の働きが期待できるガズウートだが、敵機に狙われて張り付かれると極端にもろい。常に敵機の位置や狙っている敵を把握し、立ち位置に気を配ろう。仮にそうなったとしても、まともに張り合わずに回避に専念しよう。

画面端などに追い詰められたときには変形動作を利用した高飛びが有効。安易に追い掛けてくる敵機にはチャージショットをお見舞いしよう!



覚醒はスピードかパワーがオススメ。スピードは回避用に最後まで温存し、パワーは……、



50%たまったら、チャージショットの確定状況のときに発動しよう。

DESTINY事典

スラッシュザクファントム補足：サブ射撃は弾を10発程度残してもあまり意味は無い。安全な場所で使い切ってリロードしておこう。
ガズウート補足：MA形態からMS形態に戻る場合、変形動作を挟むよりもブーストダッシュを行なうことで素早くMS形態に移行できる。




# 三国志大戦™

©SEGA

三国志大戦2
■メーカー：セガ
■ジャンル：リアルタイムカード対戦
■操作方法：フラットリーダー＋トレーディングカード＋3ボタン＋トラックボール
■発売日：2006年5月24日（稼働中）
■使用基板：Chihiro™

**主流のデッキがある程度定まってきた昨今だが、「あれには勝てない」と諦めるな！今月はテクニック解説に加え、流行デッキの強さと対策を徹底分析していくぞ。**

Text：カイゼルちくわ、fan114

### 『三国志大戦2』ムック下巻 発売延期のお知らせ

本誌8月号をはじめ、随所で7～8月に発売予定と告知しておりましたムック下巻、「三国志大戦2 遊戯指南書 戦勝之心得」ですが、諸事情により発売日が9月に延期となりました。読者の皆さまにご迷惑をお掛けしたことを深くお詫び申し上げます。

なお、ムック上巻「三国志大戦2 遊戯指南書 先陣之心得」は、1,200円（税込）で発売中。未購入の方はプレイの一助にぜひ！

テッキの能力を120％引き出す技術

# 実戦テクニック＆戦略教本

新たに発見されたテクニックに加え、『1』から見られたものの中から今の時流にピッタリなテクニックを紹介しよう。武将の活躍度が目に見えて違ってくるぞ！

## 効率良く敵をせん滅せよ！

敵をより早く、より兵力の消耗を抑えて倒せれば、攻城の機会は格段に増える。『2』で追加された「槍撃」と「象兵の突進」を生かしたテクニック＆戦略が発見されたので、早速解説しよう！

### 壁槍撃

高武力の味方武将を「壁」にして攻撃する場合、これまでの定番は「壁突撃」だったが、最近は蜀単一デッキといった槍兵が多いデッキの使用率が高いため、この壁突撃は迎撃される危険性が高まってしまった。

そこで「壁突撃」に代わってよく使われているのが、高武力の騎兵を壁にして連続で槍撃を撃ち込む「壁槍撃」だ。右図にある解説のようにリスクが非常に小さく、効率良くダメージを与えられる。低～中武力の槍兵でもダメージ源として生かせるのも利点だ。



騎兵なら相手の槍兵に逃げられることが無く、無敵槍と槍撃を封じられる。戦線がかなり安定するぞ。





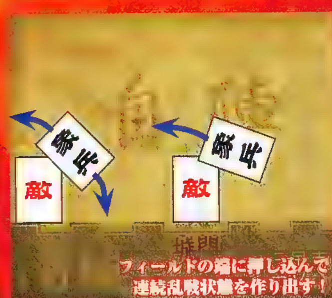


[illegible]でも相手の突撃に[illegible]る壁槍[illegible]武力が中途半端ではこころもとないので、壁突撃とどちらが有効かはデッキ[illegible]また、壁にする騎兵[illegible]迎撃[illegible]ないよう注意。

### 象トリカゴ

象兵は防御力が高く、乱戦では時間こそかかるがほかの全兵種に競り勝てる。その特徴を生かしつつ敵を逃がさずに倒せるのが、この「象トリカゴ」だ。

攻城中などフィールドの端に居る敵に対し、端方向へ弾くように接触すると、「カッカッカッ……」と連続で弾き飛ばしが発生し、敵を閉じ込めるように乱戦を維持できる。じわじわと兵力をケズってやろう！




城壁端を攻城中の敵は、図左の動きで逃がさず倒せる。敵が中央に居たら、斜め上から弾いて端に押し込もう（図右）。ただし、移動を止めると突進状態が解除されることに注意。

### 乱戦ダメージの新法則

前作での乱戦ダメージは、「弓兵が弱い」という基本法則に加え、基本三兵種の三すくみに応じた補正が掛かっていたため、乱戦に弱い弓兵でも槍兵との乱戦はほぼ五分だった。

しかし、今作では乱戦時の三すくみ補正が無くなっている。騎兵と槍兵の乱戦は五分になり、弓兵の乱戦は騎兵への不利が多少マシになったが、槍兵に対しても不利となったわけだ。

なお、歩兵は騎兵や槍兵と同格で、象兵は「象トリカゴ」[illegible]全兵種に競り[illegible]攻城兵は[illegible]高いが、攻撃力が低過ぎるので全兵種に競り負けてしまう。



[illegible]の[illegible]と槍撃の追加により、槍兵への優位性が弱まった弓兵。敵を近付かせない工夫が必須だ。

# 武将カードを「どかす」技術

『1』の時代から使われていたカードを「どかす」テクニックだが、意外に知らない人も居るのでは？　デッキによっては必須ともいえるこれらのテクニックを、今回は徹底的に分析してみた！

『三国志大戦2』の武将カードは、盤面の上からどかした場合、「最後にそのカードが置いてあった場所に置かれ続けている」と認識するようになっている。また、複数の部隊を近付けようとした場合、通常は盤面上の武将カードがぶつかるところまでが限界だが、片方の武将カードをどかしてからもう片方を操作することで、より近付けることが可能になる。

開始直後に攻めるデッキや、弓兵が中心となるデッキは、この操作によって特に戦力が高まる。改めて学習し、勝率アップに生かそう！

## 部隊間のすき間を詰める

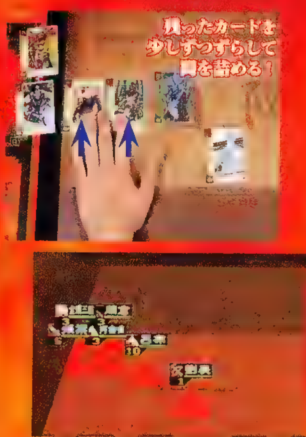
開始直後に攻城を狙うデッキや片側に寄せて配置するデッキは、いかに部隊を密集させ、最初の乱戦時に相手を効率良く圧殺できるかが勝負になる。その際に役立つのが、下図のように武将カードをどけることで、部隊のすき間を詰めるテクニックだ。

下図では上下のすき間を詰めているが、左右のすき間もわずかに詰めることが可能。部隊を左上にまとめたければ、最初に一番左上へ武将カードを配置し、1枚ずつどかしては詰め込むを繰り返して配置するといい。

うまく詰められれば、敵の孤立した先鋒部隊に複数部隊で襲い掛かって瞬殺、という展開も珍しくない。部隊が密集するため、歩兵などを槍兵で援護しやすいのも利点だ。




普通に詰めて配置しても、このように部隊間にすき間ができてしまう。だが、ここで前衛に置いた部隊のカードを盤面からどけると……




この通り、後ろの部隊をさらに前へ詰めることが可能。部隊を密集させるだけでなく、防柵を配置する際にも役立つテクニックだ。

## 注意!! 「どかす」テクの意外な盲点!?

便利な武将カードを「どかす」テクニックだが、注意してほしい所がある。どかしたカードの認識はあくまで「そこに置かれ続けている」ので、無くなるワケではない。そのため、どかしたカードが元々あった場所に重ねてほかのカードを置いた場合、後から置いたカードは認識されず、武将は元居た場所に棒立ち状態となってしまうのだ。

舞い中の武将を自城内に置いてから盤面外にどかした場合などは、この認識重複によってほかの部隊が操作できなかったり、自城突撃の際に詰まってしまうこともある。どかしたカードを忘れないように




例えば城門で「特攻戦法」を使った後、そのままカードをどかすと、城門で認識重複が起こってしまう。舞い系もそうだが、一度誰も居ない場所に置いてからどかすといい。

## 弓兵の配置と誤動作の防止

騎兵の突撃に槍兵の槍撃が加わり、カードの操作が忙しくなった本作。弓兵を使う際、特に自軍防柵前や攻城時の攻防においては、忙しく動かす騎兵や槍兵のカードが弓兵のカードにぶつかって弓兵が動いてしまう……、という失敗が起こりやすい。

このような場合は、弓兵のカードを一度どかすのが有効。特に弓メインのデッキにとっては、序盤で防柵を死守する際に重宝する。




弓兵のカードが邪魔にならないよう、要所で「どかして固定」を使いたい。ただし、向きによる射撃目標の変更はできなくなるので注意。

## 攻城サポートの円滑化

攻城役の味方に張り付いた敵武将へ後ろから突撃！　――と思ったら、なぜかその手前で騎兵が止まってしまった。これは攻城役武将のカードと騎兵のカードがぶつかり、間が詰められないことで起こる現象だ。

しばらく動かさない攻城役のカードは、どかすことで突撃や槍撃でのサポートがやりやすくなる。ただし、重ねす過ぎて認識重複（左下カコミ参照）が起きないように注意。



攻城役のカードを盤面の奥にどかしてしまえば、サポートが円滑に。突撃や槍撃のやりやすさが格段に違うので、ぜひ試してみてほしい！

## 番外編・2回攻城時のテクニック

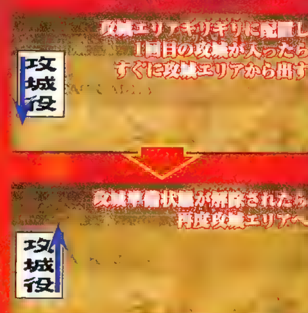
オッス！　オラfan114。「あと少し時間があれば、もう1回攻城が入ったのに……」。多くの人が経験したはずのこんな状況で役立つ、新事実を発見したので伝授しちゃうぞ！　カードを「どかす」技術とは少し異なるが、対戦で絶対に役立つのでぜひマスターを！

敵城に張り付いて連続で攻城する際、2回目以降は攻城ゲージの増加が少し遅くなる（1回目の攻城の方が早い）。そのため、城壁を2回以上攻城する場合は、攻城直後に一度攻城エリアから出して再度攻城準備状態にした方が、置きっぱなしよりも2回目の攻城までが早いのだ。詳しいやり方は右の図や写真を参照してほしい。

タイミングが難しそうに見えるが、出し入れが多少遅れても攻城スピードは置きっぱなしと同程度。ギリギリの攻防では、こういった細かなテクニックが勝負を分ける可能性もある。十分実戦的なので挑戦あるのみだ！



まずは攻城エリアギリギリに配置。盤面の「敵城」エリアにカード上部を少し重ねればOKだ。




出し入れをするタイミングが多少遅れても、攻城までの時間が置きっぱなしの状態より遅くなることは少ない。あせらず実践しよう。

記事中ではカードのレアリティを次のように表記しています。コモン=【C】、アンコモン=【UC】、レア=【R】、スーパーレア=【SR】、群雄英傑=【HE】、レジェンド=【LE】。各バージョン（シリーズ）のカード追加において、それ以前から居た武将と同名で同レアリティのカードが追加されている場合、新しい方をそのレアリティの2枚目であることを表すため、本記事内では【○○2】と表記しています。

# 兵種と武力に応じた役割分担

兵種にはそれぞれ特徴があり、長所を生かそうとすれば自然に役割が決まってくる。武力や兵力、戦況などを合わせて判断し、的確な用兵を行なえれば、勝率アップにつながるはずだ。

## 騎兵

騎兵といえば突撃による敵のせん滅と、機動力を生かしたすり抜け攻城が主な役割。武力によって活躍の場はかなり異なるので、適材適所を心掛けよう！

騎兵の「突撃」は威力が高く、高武力はもちろん低武力の騎兵でもそこそこのダメージを与えられる。突撃後すぐに離脱して再度突撃する「連続突撃」は、騎兵の基本だ。その半面、城攻撃力は全兵種中で最も低い。特に高武力の騎兵を攻城役にするのは、もったいない用兵といえる。

低武力の騎兵は、敵軍勢を避けてのすり抜け攻城も役割の一つ。敵が攻城妨害のために部隊を割いてくれれば、主力本隊の攻防が楽になる。機動力が高いので、敵妨害役の派遣を確認したら逃げ戻るなど、けん制の動きも交えて敵をかく乱しよう。

また、突撃状態では弓攻撃によるダメージを受けにくいのも長所。騎兵を先行させて敵弓兵の弓攻撃を集め、突撃状態を維持してダメージを軽減、その間にほかの部隊を進軍させるテクニックは、弓兵が多いデッキを相手にしたときの常とう手段だ。



ダメージが大きく頼りになる高武力騎兵の突撃。だが、複数の騎兵で行なうのは難しいので、低武力騎兵はすり抜け攻城に向かったり、高武力騎兵を壁に突撃させるなどの工夫を。



すり抜け攻城は敵へのプレッシャーとして非常に有効。士気を使わず「挑発」をかけるようなものだ。もちろん、この役割を高武力騎兵に任せるような、効率の悪い用兵は避けよう。

## 槍兵

槍撃が追加され、その役割が多岐にわたるようになった槍兵。とりあえず突っ込んで攻城か槍マウント、という簡単な用兵では、この乱世では通用しないぞ。

槍兵の槍撃は低～中武力でもある程度のダメージを与えられる、優秀な攻撃手段。だが、最近はその強さを認識しているせいか、槍兵の無敵[illegible]に対して[illegible]プレイ[illegible]。そうなると乱戦の機会[illegible]でのサポート[illegible]狙って前線近[illegible]出していた低武力槍兵などは、一瞬で倒されてしまう。こうした状況を想定し、最初から適した場所へと派遣するようにしよう。

高武力槍兵は、やはり戦線の中核となるべく戦場中央から攻め上がりたい。中央に[illegible]左右への対応がやりやすく、足の遅さを補える。うまく敵をせん滅したら、そのまま城門への攻城やそのサポートに回ろう。

低武力の槍兵は、無敵槍や槍撃が使えないと歩兵も同然。迎撃＆槍撃要員として主力の一歩後ろに配置するほか、端攻め攻城に回したり、弓兵や歩兵の護衛に回すのが有効だ。

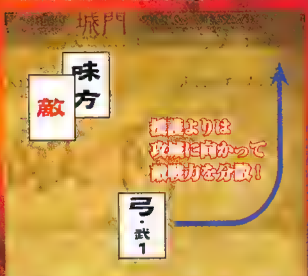



[illegible]武力[illegible]兵の[illegible]槍兵の扱いは[illegible]た配置をするとフォローがしにくいので、同じ低武力でも騎兵のような[illegible]使い方は[illegible]のだ。

## 弓兵

乱戦に弱く爆発力に劣るため、慎重な扱いが必要な弓兵。しかし、遠距離から一方的にダメージを与えられる長所は大きい。これを最大に生かそう。

乱戦ダメージの変更（P014参照）と槍撃の追加により槍兵への優位性が弱まり、騎兵の突撃ダメージが強化されたことで、敵との接触が致命的となった弓兵。味方の護衛や防柵が無い孤立状態では、力を発揮できない兵種となってしまった。それでも、弓攻撃による一方的な攻撃の有利さは変わらない。武力を問わず、護衛の武将を付けて乱戦を避けよう。




攻城役と妨[illegible]でない限り、低武力の弓攻撃[illegible]あまり期待できない。城壁端[illegible]少しでも敵の戦力を引き付けた[illegible]くなる。

高武力の弓兵は、護衛の後ろからひたすら弓攻撃を続けるのが理想。一方、低武力の弓兵となると、護衛を割くことに見合うだけのダメージは出せないことがほとんど。端攻城や敵の攻城妨害に専念するなど、状況に応じて動かしていこう。




[illegible]武力なら弓攻撃の威力はかなりのもの。護衛を付けて戦場中央付近に陣取り、戦況に応じて臨機応変に攻撃対象を変えていきたい。

## そのほか

基本三兵種以外は、強力な攻撃手段を持たず役割が限定される。その分考えることは少ないので、即断即決を心掛けて基本三兵種の操作に専念したい。

まず歩兵と攻城兵は、突撃や槍撃、弓攻撃などから身を守る手段が一切無い。乱戦でも象兵に負けることが少なくないので、戦闘ではあまり活躍できない場合が多く、必然的に攻城役、あるいは自城の防衛役が最適ということになる。特に攻城兵は足が極端に遅いので、敵城までたどり着けそうにない状況なら、自城でのもぐり乱戦に専念するといい。

象兵は足が速いものの、突撃などを考慮すると戦闘力では基本三兵種に劣る。特に低武力の象兵は、ヘタに高武力の敵へ突進すると、接触ダメージだけであっという間に撤退してしまう。武力を問わず、必要な場面以外では自城でのもぐり乱戦や端攻め攻城などに専念しよう。



戦闘要員の歩兵は武力が高め。槍兵の護衛を受けて攻城や乱戦に持ち込めば、その高い武力を生かせる。単独での進軍は避けよう。





象兵はその機動力と城攻撃力を生かした端攻め攻城（上写真）のほか、P014で紹介している「象トリカゴ」なども強力（下写真）。戦闘よりは城付近での駆け引きに特化した兵種といえる。

上で紹介している兵種と武力に応じた役割だが、これらはあくまでも多く見られる状況での一般例。[illegible]城役として突っ込ませる状況も少なくないだろう。「普段取るべき行動」だけでなく、とっさの場合には[illegible]

# 無駄な撤退を避ける知識

武将は撤退してしまうと、規定のカウントが[illegible]するまで一切行動できない。では、実際に武将を撤退させないためには何を心掛ければいいのか？　無駄な撤退を避ける[illegible]改革を行なおう！

## 無用な乱戦は避ける

武将を撤退させないためにはどうすればいいのか？　それは単純明快で、兵力の減少を抑えればいい。その兵力が無駄に減少してしまう最大の要因は、非効率的な戦闘にある。

[illegible]のように武将を無駄な乱戦へ投入する行為。「勝てない乱戦」を挑んだり、ほかの部隊の「勝ち確定の乱戦」に低武力の武将を参加させるのは、かなりの無駄遣いになる。複数の武将で当たれば確かに敵武将を早く撤退させられるが、こちらの武将も全員が乱戦ダメージを負うことになってしまう[illegible]約1.5～1.8倍くらいの損になってしまうのだ。武力で劣っている乱戦はなるべく避けるよう心掛けよう。







[illegible]でも倒せそうにない敵の攻城役武将に、まとめて乱戦を挑むのはかなりの大損。順番に乱[illegible]上により時間を稼げる。後は高武力の味方に任せるべし。







号令をかけた後などによく見られるこの状況だが、強化されても低武力は低武力。まともにぶつかるよりは、城壁端へ攻城に向かったり、槍撃や突撃に専念するなど、サポート役を置いた方がいい。

## より退きやすい「ずらしもぐり」

「もぐり乱戦」は敵の攻城を妨害しつつ、敵の突撃サポートを無効化できる強力な防衛手段だが、[illegible]ってみると「あれ、なかなかもぐらない……!?」などと考えている間に敵の突撃をくらったことがあるのでは？　これは攻城中の敵にピッタリ重なってしまったことで、乱戦中の移動速度低下が最大限に出てしまった結果だ。

もぐり乱戦を仕掛ける際は、攻城役の敵武将とピッタリ重ならず、横にずれた位置で行なうように心掛けよう。こうすれば移動速度があまり[illegible]くならず、よりスムーズなもぐり乱戦ができるようになるぞ。







足の遅い槍兵や攻城兵でもぐり乱戦を行う場合、このずらしもぐりは必須。いざとなったら横に逃げて帰城する手もあるし、槍兵の場合は乱戦を抜けて[illegible]を復活させやすい。

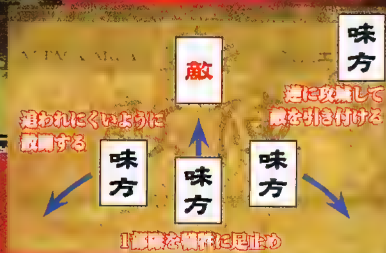
## 被害を抑える撤退術

敵が強力な計略を使用してきた場合、味方武将が一気に撤退してしまう危険性がある。ダメージ計略は配置の工夫で被害を抑えられるが、号令計略や強化計略は、カウンターで使われると逃げ切れないことが多い。

だが、追ってくる敵の足止めができれば、こうした状況でも被害を最小限に抑えられる。単体の超絶強化が相手なら、その後の戦局にあまり影響しない武将をわざと突っ込ませて足止めすれば、ほかの部隊は安全に逃げられる。号令に対してもまとまって一直線に逃げたりせず、バラバラの方向に逃げたり、囮部隊を攻城に向かわせて敵の注意を引けば、何部隊かは確実に撤退するとしても、全体的な生還率は上がるはずだ。



カウンターで超絶強化・号令系の計略を使われた際、全部隊でまとまって逃げるのは逆効果。足止め部隊を突っ込ませたり、攻城に向かって（攻城を続けて）注意を引くなどの工夫をしよう。




## 弱った部隊を生かす

兵力が残りわずかになってしまった部隊を、「どうせ撤退するなら」と特攻させる人は多い。だが、撤退させて復活カウントがゼロになるのを待つよりは、戦場から逃げ自城に戻って兵力を回復した方が、より早く戦線に復帰できる。「捨て身の特攻」はまさに、武将の活躍時間を減らす大[illegible]なる無駄遣いなのだ。

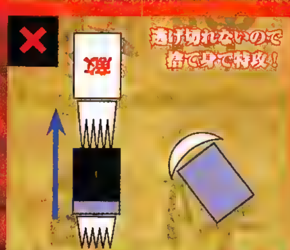
下図のように、複数部隊の連携でダメージの受け方を調整すれば、これら弱った部隊の生還率を高め、効果的に生かすことができる。特に機動力が高い騎兵は自城への生還率が高いので、低武力の騎兵であってもなるべく生還させたい。こういった細かな節約の積み重ねが、[illegible]々大きく響いてくるのだ。

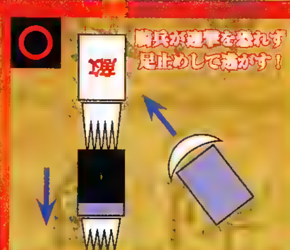






兵力に余裕がある武将をぶつけて突撃を相殺すれば、弱った騎兵も突撃を生かせる。弱った部隊を突っ込ませるような行為は避けるように。




逃げ切れないからと特攻するのは[illegible]け。逃げやすい騎兵をぶつけて敵を足止めすれば、撤退回避はもちろん[illegible]に持ち込むこともできる。

乱戦時に受けるダメージは、こちらが何部隊で敵に接触していても変わらない。例えば、武力8の敵武将に武力9の武将と武力1の武将をぶつけた場合。二人分の攻撃で敵武将へのダメージは大きくなるものの、自軍の武将はそれぞれ単独で武力8敵将に接触した場合と同じダメージを受けてしまう。ここは武力9の武将に任せ、武力1の武将は逃げるか槍撃などでのサポートに徹するのが正解だ。

## しっかり覚えて対戦に生かせ！

# 三国志大戦2データ集

『三国志大戦2』の対戦において、知力によって計略や伏兵のダメージが異なることは周知の事実。それを詳しくまとめてみたので対戦時の参考にしてもらいたい。さらに兵法に装備可能な外伝も一挙公開！

## 知力による攻撃計略のダメージ変化

「火計」をはじめとする攻撃計略のダメージは、使用した側の知力と対象となる武将の知力によってダメージが変動する。そのダメージ量を示すのが右の表だ。

さて、右表を見る前に、まず計略のダメージには多少の上下にランダム幅が存在することを覚えておいてほしい。右表ではダメージの基準値のみを記載し、ランダム幅による撤退の可能性を○（確実に撃破）・×（撃破不可能）・△（撃破の可能性あり）で判定している。

例えば火計（知力6）は知力2までを確実に撃破できる。知力3は撃破できることもあるが、撃破できないこともある。知力4は撃破できないが兵力を85%前後減らせるといった具合だ。

例外として「落雷」にはランダム幅が無く、その使用目的が、一武将に落として撃破するのが主であるため、撃破に必要な雷の本数のみを明記している。

| 計略種別 | 計略対象の知力 | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 「火計（知力6）」基準値 | 100 | 100 | 100 | 100 | 85 | 65 | 55 | 45 | 40 | 35 | 35 |
| 撤退判定 | ○ | ○ | ○ | △ | × | × | × | × | × | × | × |
| 「火計（知力7）」、「自爆」基準値 | 100 | 100 | 100 | 100 | 95 | 75 | 65 | 55 | 50 | 45 | 40 |
| 撤退判定 | ○ | ○ | ○ | ○ | △ | × | × | × | × | × | × |
| 「戒めの炎」基準値 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 90 | 75 | 65 | 55 | 50 | 45 |
| 撤退判定 | ○ | ○ | ○ | ○ | △ | △ | × | × | × | × | × |
| 「赤壁の大火」、「夷陵の炎」基準値 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 85 | 70 | 60 | 55 | 50 |
| 撤退判定 | ○ | ○ | ○ | ○ | △ | △ | × | × | × | × | × |
| 「最期の業火」基準値 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 90 | 80 | 70 | 60 | 55 |
| 撤退判定 | ○ | ○ | ○ | ○ | △ | △ | △ | × | × | × | × |
| 「外堀決壊」基準値 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 75 | 65 | 55 | 50 | 45 | 40 |
| 撤退判定 | ○ | ○ | ○ | ○ | △ | × | × | × | × | × | × |
| 「水計（知力8）」、「大水計」基準値 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 90 | 75 | 65 | 55 | 50 | 45 |
| 撤退判定 | ○ | ○ | ○ | ○ | △ | △ | × | × | × | × | × |
| 落雷（知力7） | 1本 | 1本 | 1本 | 2本 | 2本 | 3本 | 3本 | × | × | × | × |
| 落雷（知力9） | 1本 | 1本 | 1本 | 2本 | 2本 | 2本 | 3本 | 3本 | × | × | × |

データは「降雨」、「大風」を使用していない状態でのもの／ダメージ基準値は兵力が緑色の満タン状態を100%とした場合のもので単位は%

## 知力による伏兵攻撃のダメージ変化

伏兵が暴かれた際のダメージも、攻撃計略と同様にお互いの知力によってダメージ量が決定される。ただし、攻撃計略と大きく異なる点はダメージにランダムによる上下が無いことだ。そのため相手の伏兵を探す際に、知力がいくつあれば撤退せずに済むかが右表より判断できる。基本的には知力が4以上あれば一撃撤退は無い。ただし、兵種の「逃げ足の早さ」も考えておくように！ 例えば知力4の槍兵で、知力10の伏兵を踏むと兵力が15%残る。しかし、槍兵では足が遅いため帰城するまでに撃破されやすいのだ。

| 伏兵の知力 | 伏兵攻撃対象の知力とダメージ | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 知力3伏兵 | 100 | 100 | 50 | 35 | 25 | 20 | 15 | 15 | 15 | 10 | 10 |
| 知力5伏兵 | 100 | 100 | 85 | 60 | 45 | 35 | 30 | 25 | 20 | 20 | 15 |
| 知力6伏兵 | 100 | 100 | 100 | 70 | 50 | 40 | 35 | 30 | 25 | 25 | 20 |
| 知力7伏兵 | 100 | 100 | 100 | 80 | 60 | 50 | 40 | 35 | 30 | 25 | 25 |
| 知力8伏兵 | 100 | 100 | 100 | 95 | 70 | 55 | 45 | 40 | 35 | 30 | 30 |
| 知力9伏兵 | 100 | 100 | 100 | 100 | 80 | 65 | 50 | 45 | 40 | 35 | 30 |
| 知力10伏兵 | 100 | 100 | 100 | 100 | 85 | 70 | 60 | 50 | 45 | 40 | 35 |

ダメージは兵力が緑色の満タン状態を100%とした場合のもので単位は%

## 兵法に付けられる外伝について

マスターレベルになった兵法には外伝を装備でき、さまざまな補助効果を付加できることは多くの人が知っていることだと思うが、これまでどの兵法にどの外伝が付けられるかはあまり明かされていなかった。

しかし、今回ここですべての外伝とその対応兵法を公開！ 自らのデッキに一番適した兵法を作り出そう。

[illegible]組み合わせで強力だと思われるのは「連環の法＋再建＋α」だ。特に[illegible]使いにとってはまず何より[illegible]外伝だ。外伝再建があれば[illegible]が黄色い状態で復活する[illegible]。また「[illegible]の大攻勢＋増援＋増援」も[illegible]つかり合いで使うと強力だ。

| 計略名 | 装備可能右伝 | | | | 装備可能左伝 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 遠弓の大攻勢 | 士気 | 再起 | 増援 | 神速 | 士気 | 再起 | 速軍 | 車輪 |
| 再起の法 | 士気 | 正兵 | 増援 | — | 士気 | 増援 | 速軍 | — |
| 再建の法 | 士気 | 再起 | 増援 | 正兵 | 士気 | 再起 | 速軍 | — |
| 車輪の大攻勢 | 士気 | 再起 | 増援 | 神速 | 士気 | 再起 | 速軍 | 遠弓 |
| 衝軍の法 | 士気 | 再起 | 増援 | 正兵 | 士気 | 再起 | 速軍 | 再建 |
| 神速の大攻勢 | 士気 | 再起 | 増援 | 車輪 | 士気 | 再起 | 速軍 | 遠弓 |
| 正兵の法 | 士気 | 再起 | 増援 | 正兵 | 士気 | 再起 | 速軍 | — |
| 増援の法 | 士気 | 再起 | 正兵 | — | 士気 | 再起 | 速軍 | — |

| 計略名 | 装備可能右伝 | | | | 装備可能左伝 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 速軍の法 | 士気 | 再起 | 増援 | 正兵 | 士気 | 再起 | 速軍 | — |
| 連環の法 | 士気 | 増援 | 再建 | — | 士気 | 速軍 | 正兵 | — |
| 魏軍の大攻勢 | 士気 | 再起 | 増援 | 速軍 | 士気 | 再起 | 速軍 | — |
| 蜀軍の大攻勢 | 士気 | 再起 | 増援 | — | 士気 | 再起 | 速軍 | 増援 |
| 呉軍の大攻勢 | 士気 | 再起 | 増援 | 再建 | 士気 | 再起 | 速軍 | — |
| 西涼軍の大攻勢 | 士気 | 再起 | 増援 | 速軍 | 士気 | 再起 | 速軍 | — |
| 袁紹軍の大攻勢 | 士気 | 再起 | 増援 | — | 士気 | 再起 | 速軍 | 正兵 |
| 他勢の大攻勢 | 士気 | 再起 | 増援 | — | 士気 | 再起 | 速軍 | 正兵 |

三国志雑記

兵法に付けられる外伝はあると無いとでは大違いだ。「士気」ならば、対戦時間内で使える計略の回数が変わってくるし、「増援」は兵力が回復するので撤退するかしないかのタイミングで使えば、生還する可能性が高くなる。「微々たる効果」という人も居るが、「0」と「0.1」の間には、厳然とした越えられない壁が存在することを肝に銘じてもらいたい。

## 目指せコンプリート!!

# 戦器効果リスト完全版

武将の能力をわずかだがアップさせられる戦器。君はもう全部集めたかな？　ちなみに戦器は群雄伝＜店内対戦＜全国対戦の順に出現率が高くなっているようだ。

### 魏

| No. | 武将名 | 戦器効果 |
|---|---|---|
| [illegible] | 【UC】于禁 | 突撃発動UP |
| 魏002 | 【SR】王異 | 弓兵防御UP |
| 魏003 | 【SR】賈詡 | 伏兵ダメージUP |
| 魏004 | 【R】郭嘉 | 効果時間UP |
| 魏005 | 【C】郭皇后 | 士気上昇UP |
| 魏006 | 【R】楽進 | 突撃発動UP |
| 魏007 | 【R】夏侯淵 | 弓兵防御UP |
| 魏008 | 【UC】夏侯淵 | 突撃ダメージUP |
| 魏009 | 【R】夏侯惇 | 突撃ダメージUP |
| 魏010 | 【UC】夏侯惇 | 勇猛効果＆最大兵力UP |
| 魏011 | 【SR】関羽 | 突撃ダメージ＆突撃発動UP |
| 魏012 | 【R】許褚 | 騎兵防御UP |
| 魏013 | 【UC】許褚 | 最大兵力UP |
| 魏014 | 【UC】蔡文姫 | 最大兵力UP |
| 魏015 | 【R】司馬懿 | 最大兵力UP |
| 魏LE001 | 【LE】司馬懿 | 最大兵力UP |
| 魏016 | 【UC】司馬懿 | 効果時間UP |
| 魏017 | 【R】荀彧 | 最大兵力UP |
| 魏018 | 【UC】荀攸 | 騎兵防御UP |
| 魏019 | 【R】徐晃 | 最大兵力UP |
| 魏020 | 【SR】甄皇后 | 士気上昇UP |
| 魏021 | 【R】甄皇后 | 士気上昇UP |
| 魏022 | 【C】曹昂 | 移動速度UP |
| 魏023 | 【UC】曹洪 | 射程距離UP |
| 魏024 | 【UC】曹彰 | 効果時間UP |
| 魏025 | 【C】曹植 | 最大兵力UP |
| 魏026 | 【R】曹仁 | 最大兵力UP |
| 魏027 | 【UC】曹仁 | 突撃発動UP |
| 魏028 | 【SR】曹操 | 突撃ダメージ＆突撃発動UP |
| 魏029 | 【SR】曹操 | 効果時間＆最大兵力UP |
| 魏030 | 【R】曹操 | 効果時間UP |
| 魏031 | 【R】張郃 | 槍兵防御UP |
| 魏032 | 【SR】張春華 | 効果時間＆最大兵力UP |
| 魏033 | 【SR】張遼 | 攻撃力＆最大兵力UP |
| 魏034 | 【C】陳羣 | 最大兵力UP |
| 魏035 | 【UC】程昱 | 伏兵ダメージUP |
| 魏036 | 【R】典韋 | 槍兵防御UP |
| 魏037 | 【UC】典韋 | 最大兵力UP |
| 魏038 | 【C】文聘 | 槍兵防御UP |
| 魏039 | 【C】鮑信 | 最大兵力UP |
| 魏040 | 【SR】龐徳 | 突撃ダメージ＆突撃発動UP |
| 魏041 | 【C】満寵 | 槍兵防御UP |
| 魏042 | 【C】楊阜 | 効果時間UP |
| 魏043 | 【UC】李通 | 突撃ダメージUP |
| 魏044 | 【C】李典 | 射程距離UP |

### 蜀

| No. | 武将名 | 戦器効果 |
|---|---|---|
| 蜀001 | 【C】王平 | 弓兵防御UP |
| 蜀002 | 【C】夏侯月姫 | 移動速度UP |
| 蜀003 | 【R】関羽 | 迎撃ダメージ＆攻撃力UP |
| 蜀LE002 | 【LE】関羽(本宮) | 迎撃ダメージ＆攻撃力UP |
| 蜀004 | 関羽 | 勇猛効果＆最大兵力UP |
| 蜀LE003 | 【LE】関羽(横山) | 迎撃ダメージ＆攻撃力UP |
| 蜀005 | 【R】関銀屏 | 迎撃ダメージ＆攻撃力UP |
| 蜀006 | 【UC】甘皇后 | 士気上昇UP |
| 蜀007 | 【C】関平 | 最大兵力UP |
| 蜀008 | 【C】簡雍 | 効果時間UP |
| 蜀009 | 【R】魏延 | 最大兵力UP |
| 蜀010 | 【R】姜維 | 最大兵力UP |
| 蜀011 | 【UC】姜維 | 迎撃ダメージUP |
| 蜀012 | 【UC】厳顔 | 最大兵力UP |
| 蜀013 | 【SR】黄月英 | 最大兵力＆士気上昇UP |
| 蜀014 | 【UC】黄月英 | 最大兵力UP |
| 蜀015 | 【R】黄忠 | 射程距離＆最大兵力UP |
| 蜀016 | 【UC】黄忠 | 最大兵力UP |
| 蜀017 | 【C】沙摩柯 | 射程距離UP |
| 蜀018 | 【UC】周倉 | 迎撃ダメージUP |
| 蜀019 | 【SR】諸葛亮 | 効果時間UP |
| 蜀LE004 | 【LE】諸葛亮 | 効果時間＆最大兵力UP |
| 蜀020 | 【R】諸葛亮 | 効果時間UP |
| 蜀021 | 【R】徐庶 | 最大兵力UP |
| 蜀022 | 【SR】孫尚香 | 士気上昇UP |
| 蜀023 | 【SR】趙雲 | 勇猛効果＆最大兵力UP |
| 蜀LE005 | 【LE】趙雲 | 勇猛効果＆最大兵力JP |
| 蜀024 | 【R】趙雲 | 迎撃ダメージ＆攻撃力UP |
| 蜀025 | 【C】張松 | 効果時間UP |
| 蜀026 | 【R】張飛 | 迎撃ダメージUP |
| 蜀LE007 | 【LE】張飛(横山) | 迎撃ダメージUP |
| 蜀027 | 【UC】張飛 | 迎撃ダメージ＆攻撃力UP |
| 蜀LE006 | 【LE】張飛(本宮) | 迎撃ダメージ＆攻撃力UP |
| 蜀028 | 【C】趙累 | 弓兵防御UP |
| 蜀029 | 【R】馬謖 | 最大兵力UP |
| 蜀030 | 【UC】馬岱 | 伏兵ダメージUP |
| 蜀031 | 【SR】馬超 | 伏兵耐性UP |
| 蜀032 | 【R】馬超 | 突撃ダメージUP |
| 蜀033 | 【UC】糜竺 | 最大兵力UP |
| 蜀034 | 【C】糜夫人 | 士気上昇UP |
| 蜀035 | 【UC】法正 | 迎撃ダメージUP |
| 蜀036 | 【SR】龐統 | 効果時間UP |
| 蜀037 | 【R】龐統 | 移動速度UP |
| 蜀038 | 【UC】穆皇后 | 士気上昇UP |
| 蜀039 | 【C】孟達 | 迎撃ダメージUP |
| 蜀040 | 【SR】劉備 | 最大兵力UP |
| 蜀LE008 | 【LE】劉備(本宮) | 最大兵力UP |
| 蜀041 | 【R2】劉備 | 攻撃力＆最大兵力UP |
| 蜀LE009 | 【LE】劉備(横山) | 攻撃力＆最大兵力UP |
| 蜀042 | 【C】劉封 | 最大兵力UP |
| 蜀043 | 【C】廖化 | 最大兵力UP |

### 呉

| No. | 武将名 | 戦器効果 |
|---|---|---|
| 呉001 | 【C】闞沢 | 効果時間UP |
| 呉002 | 【UC】韓当 | 射程距離UP |
| 呉003 | 【R】甘寧 | 射程距離＆最大兵力UP |
| 呉004 | 【UC】甘寧 | 勇猛効果＆最大兵力UP |
| 呉005 | 【C】虞翻 | 移動速度UP |
| 呉006 | 【UC】黄蓋 | 伏兵耐性UP |
| 呉007 | 【C】呉景 | 最大兵力UP |
| 呉008 | 【R】呉国太 | 士気上昇UP |
| 呉009 | 【SR】呉夫人 | 効果時間UP |
| 呉010 | 【SR】周姫 | 計略威力＆最大兵力UP |
| 呉011 | 【R】周泰 | 迎撃ダメージ＆攻撃力UP |
| 呉012 | 【SR】周瑜 | 計略威力＆最大兵力UP |
| 呉013 | 【R】周瑜 | 計略威力＆最大兵力UP |
| 呉014 | 【C】朱桓 | 騎兵防御UP |
| 呉015 | 【UC】朱然 | 最大兵力UP |
| 呉016 | 【C】朱治 | 最大兵力UP |
| 呉017 | 【R】小喬 | 士気上昇UP |
| 呉018 | 【UC】小喬 | 士気上昇UP |
| 呉019 | 【UC】徐盛 | 伏兵耐性UP |
| 呉020 | 【C】祖茂 | 伏兵耐性UP |
| 呉021 | 【UC】孫桓 | 迎撃ダメージUP |
| 呉022 | 【SR】孫堅 | 効果時間＆最大兵力UP |
| 呉023 | 【R】孫堅 | 効果時間＆最大兵力UP |
| 呉024 | 【R2】孫権 | 効果時間＆最大兵力UP |
| 呉025 | 【UC】孫権 | 最大兵力UP |
| 呉026 | 【SR】孫策 | 突撃ダメージUP |
| 呉027 | 【R】孫策 | 勇猛効果＆最大兵力UP |
| 呉028 | 【R2】孫策 | 勇猛効果＆最大兵力UP |
| 呉029 | 【R】大喬 | 士気上昇UP |
| 呉030 | 【UC】大喬 | 士気上昇UP |
| 呉031 | 【SR】太史慈 | 効果時間UP |
| 呉032 | 【R】太史慈 | 射程距離 |
| 呉033 | 【C】陳武 | 迎撃ダメージ |
| 呉034 | 【UC】程普 | 弓兵防御UP |
| 呉035 | 【C】丁奉 | 射程距離 |
| 呉036 | 【C】潘璋 | 迎撃ダメージ＆攻撃力UP |
| 呉037 | 【R】陸遜 | 計略威力＆最大兵力UP |
| 呉038 | 【C】凌統 | 最大兵力UP |
| 呉039 | 【C】呂範 | 最大兵力UP |
| 呉040 | 【SR】呂蒙 | 効果時間UP |
| 呉041 | 【UC】呂蒙 | 伏兵耐性 |
| 呉042 | 【R】魯粛 | 最大兵力UP |

### 西涼

| No. | 武将名 | 戦器効果 |
|---|---|---|
| [illegible] | 【UC】閻行 | 最大兵力UP |
| [illegible] | 【R】王異 | 移動速度UP |
| [illegible] | 【R】賈詡 | 効果時間UP |
| [illegible] | 【R】華雄 | 勇猛効果UP |
| [illegible] | 【C】韓遂 | 移動速度UP |
| [illegible] | 【C】魏続 | 最大兵力UP |
| [illegible] | 【C】牛輔 | 移動速度UP |
| [illegible] | 【UC】高順 | 突撃ダメージ |
| [illegible] | 【C】侯成 | 移動速度UP |
| [illegible] | 【SR】蔡文姫 | 最大兵力＆士気上昇UP |
| [illegible] | 【C】蔡邕 | 効果時間UP |
| [illegible] | 【UC2】鄒 | 士気上昇UP |
| [illegible] | 【C】臧覇 | 弓兵防御UP |
| [illegible] | 【SR】貂蝉 | 士気上昇UP |
| [illegible] | 【R】張遼 | 突撃ダメージ |
| [illegible] | 【UC】陳宮 | 最大兵力UP |
| [illegible] | 【SR】董卓 | 突撃ダメージ＆突撃発動UP |
| [illegible] | 【R】董卓 | 攻撃力＆最大兵力UP |
| [illegible] | 【UC】董白 | 最大兵力＆士気上昇UP |
| [illegible] | 【C】馬玩 | 突撃ダメージ |
| [illegible] | 【R】馬岱 | 槍兵防御UP |
| [illegible] | 【R】馬超 | 最大兵力UP |
| [illegible] | 【UC】馬騰 | 突撃発動＆移動速度UP |
| [illegible] | 【UC】龐徳 | 移動速度UP |
| [illegible] | 【C】李傕＆郭汜 | 効果時間UP |
| 涼026 | 【UC】李儒 | 効果時間UP |
| 涼027 | 【SR】呂姫 | 勇猛効果＆最大兵力UP |
| 涼028 | 【SR】呂布 | 勇猛効果＆最大兵力UP |
| [illegible] | 【R】呂布 | 射程距離＆最大兵力UP |

### 袁紹

| No. | 武将名 | 戦器効果 |
|---|---|---|
| 袁001 | 【UC】袁術 | 最大兵力UP |
| 袁002 | 【SR】袁紹 | 効果時間＆最大兵力UP |
| 袁003 | 【R】袁紹 | 効果時間＆最大兵力LP |
| 袁004 | 【UC】於夫羅 | 突撃発動UP |
| 袁005 | 【R】顔良 | 突撃ダメージUP |
| 袁006 | 【UC】麹義 | 迎撃ダメージUP |
| 袁007 | 【C】許攸 | 効果時間UP |
| 袁008 | 【UC】紀霊 | 最大兵力UP |
| 袁009 | 【C】高覧 | 弓兵防御UP |
| 袁010 | 【UC】淳于瓊 | 迎撃ダメージUP |
| 袁011 | 【C】審配 | 最大兵力UP |
| 袁012 | 【SR】甄洛 | 最大兵力UP |
| 袁013 | 【C】沮授 | 最大兵力UP |
| 袁014 | 【UC】張勲 | 歩兵防御UP |
| 袁015 | 【UC2】張郃 | 最大兵力UP |
| 袁016 | 【R】陳琳 | 効果時間UP |
| 袁017 | 【R】田豊 | 効果範囲UP |
| 袁018 | 【UC】田豊 | 最大兵力UP |
| 袁019 | 【C】蹋頓 | 射程距離UP |
| 袁020 | 【R】文醜 | 突撃ダメージUP |
| 袁021 | 【C】逢紀 | 最大兵力UP |
| 袁022 | 【UC】劉備 | 最大兵力UP |

### 他勢

| No. | 武将名 | 戦器効果 |
|---|---|---|
| 他001 | 【C】阿会喃 | 回復速度UP |
| 他002 | 【R】于吉 | 回復速度＆最大兵力UP |
| 他003 | 【UC】王允 | 最大兵力UP |
| 他004 | 【C】鄂煥 | 最大兵力UP |
| 他005 | 【SR】華佗 | 効果時間UP |
| 他006 | 【C】金環三結 | 回復速度UP |
| 他007 | 【R】献帝 | 効果時間UP |
|  | 【UC】公孫瓚 | 突撃発動＆移動速度UP |
| 他009 | 【UC】皇甫嵩 | 効果時間UP |
|  | 【R】兀突骨 | 騎兵＆槍兵＆弓兵防御UP |
| 他011 | 【R】司馬徽 | 効果時間UP |
|  | 【C】周倉 | 迎撃ダメージUP |
| 他013 | 【R】祝融 | 最大兵力UP |
| 他014 | 【C】帯来洞主 | 回復速度＆最大兵力UP |
|  | 【UC】朶思大王 | 回復速度＆最大兵力UP |
|  | 【SR】張角 | 最大兵力UP |
| 他017 | 【C】張任 | 射程距離UP |
| 他018 | 【C】張宝 | 移動速度UP |
| 他019 | 【C】張梁 | 歩兵防御UP |
| 他020 | 【C】董荼奴 | 回復速度UP |
|  | 【UC】忙牙長 | 回復速度＆最大兵力UP |
|  | 【UC】木鹿大王 | 回復速度＆最大兵力UP |
|  | 【SR】孟獲 | 回復速度＆最大兵力UP |
|  | 【C】孟優 | 回復速度＆最大兵力UP |
|  | 【C】劉表 | 最大兵力UP |
|  | 【SR】呂布 | 突撃ダメージ＆移動速度UP |
|  | 【UC】盧植 | 効果時間UP |

三国志大戦2

お詫び:前号の武将カードリストにおいて、【SR】劉備と【HE】劉備の戦器効果欄が入れ替わっていました。正しくは【SR】劉備の戦器効果「SECRET」、【HE】劉備の戦器効果「戦器無し」です。ここに訂正すると共にお詫び申し上げます。

流行デッキの使い方＆対策を覚えよう！

# 最新デッキ情勢

稼働から二カ月以上たった『三国志大戦2』。今回は「強いけど使いこなすのが難しい」魏武デッキの使い方をはじめ、流行のデッキ対策を紹介！

## 魏武デッキ



その効果時間の長さにより、ロケテストの段階から「強い」と評判だった「魏武の大号令」。しかし、その強さを引き出しているプレイヤーは意外と少ないのだ。

### 壱 序盤は伏兵で守れ！

実は魏武デッキの弱点ともいえるのが、序盤戦における戦力の不備だ。【R】張郃、【R】楽進、【R】荀彧だけでは総武力が低いので、まともに敵とぶつかっては劣勢になってしまう。【SR】曹操と【SR】張春華の伏兵を中央に配置し、なるべく早く敵武将に当てよう。伏兵を出した後は荀彧と張春華の横弓で敵の攻城などを遅らせつつ、楽進と曹操の突撃、【R】張郃の槍撃を駆使して守り切ろう！

**初期配置例**




[illegible]を[illegible]占めるのは[illegible]ただのバクチ配置だ。安定して勝ちたいなら、やはり左右へフォローに行ける中央配置だろう。

### 弐 魏武の大号令を使うタイミング

「魏武の大号令」を使う上で注意しなければならないのが、士気6たまった瞬間に号令をかけてはいけないということだ。効果時間が長いとはいえ、武力上昇値はそれほど高くないので、同様に士気6を使った英傑号令などに打ち勝つのは極めて難しい。号令の使用は士気が9以上たまって、反計分の士気がある状態でかけよう。

士気が9たまったら、号令をかけ、前線ラインを上げて反計のプレッシャーをかけていこう。相手が反計を恐れて敵城付近で早めに号令などをかけてきたら、こちらの思うツボだ。無理に戦わずに自城付近まで引き、できる限り敵の計略の効果時間を削るようにしよう。

また、士気6たまった瞬間に相手が先に英傑号令などを使って攻め込んできたら、号令で対抗せず張春華の「雲散霧消の計」で敵の主力を弱体化させてカウンターに転じればいい。

### 参 魏武の大号令使用後の立ち回り

まず「魏武の大号令」をかけた後の立ち回りには2通りあることを覚えておこう。

一つ目はわざと曹操を撤退させて号令の2度がけを狙うパターン。ここで注意したいのが曹操を撤退させるタイミングだ。号令をかけて、ただ曹操一人を突っ込ませて撤退させてしまっては、その後敵の攻勢に耐えるのが難しくなるので、敵を1、2部隊撃破して、まとまって攻めてこられない状況を作ってからにしよう。2度がけが成功すれば、勝ったも同然。一気に敵をたたきつぶせ！

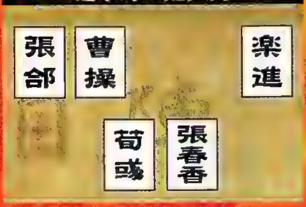


「魏武の大号令」を二度掛けにすれば、荀彧、張春華の武力がここまで上がる。後方支援としての弓攻撃がかなり強力になるぞ。

もう一つは荀彧の反計を匂わせつつ、張春華の「雲散霧消の計」と張郃の「刹那の粘り」で敵の行動を無効化して強引に攻め込むパターンだ。その場合は「増援の法」などと組み合わせて武力押しで攻め込もう。

ただし、どちらのパターンでも注意が必要なのが、楽進と張郃が同時に敵のダメージ計略や妨害計略の範囲に入ってしまうことだ。どうしても反計できない場合はあるので、知力が低めの部隊は分けて進軍するといい。基本的には曹操以外は絶対に撤退させないことを心掛けよう。

**進軍時の配置例**




張郃、楽進は知力が低め。妨害計略やダメージ計略で無力化されないためには、図のように完全に分けて進軍するといい。

## 撃破 魏武デッキ

### 序盤に崩せ！

兵種がそろっていて、知力も高めな魏武デッキの弱点ともいえるのが、開幕時の部隊数が少ないことだ。曹操の伏兵は恐いが、逆に踏まなければ武力8が戦闘に参加しないことになる。ただでさえ総武力は高くない魏武デッキなので、こちらとしては、士気の少ない序盤に攻め込まない手は無い。このときに有効なのが端攻めだ。魏武デッキ側のセオリーとして、伏兵2体は城門前付近に配置することが多い。中央城門前ならば端攻めされても、伏兵のままたどり着くことができ、攻城を最小限に食い止められるからだ。こちらとしては、伏兵を踏む前に敵城にたどり着きたいところ。伏兵を踏んでも攻めが継続できるよう、知力が高めの武将を常に先行させよう。2体ほど城に張り付け、後方からの支援があれば、1回以上は攻城できるはずだ。



平地なのに伏兵が端に2体居たら、相手はヤマカンをはったと見ていい。こういった人はプレイにスキがある場合が多い。

### 魏武を使われたら？

「魏武の大号令」を使われた後の立ち回りは、その使われた状況で変わってくる。もし士気が6たまった瞬間に敵が号令を使ったなら攻め込むチャンスだ。英傑号令持ちの武将などが居るなら、すかさず号令をかけて攻め込もう。総武力も高くはなく、計略の武力上昇値も低めなので、正面からのぶつかり合いでは負けることはないはずだ。ダメージ計略や、妨害計略を絡めて攻め込んでもいい。

敵が士気9以上たまってから号令をかけた場合は、反計に気を付けよう。敵の曹操が撃破されに来た際に、安易に曹操を倒してしまっては敵の「魏武の大号令」2度掛けを誘発してしまうので、ある程度兵力を減らしたら曹操を放置して攻め込むのも一つの手だ。その場合は攻城を許してでも放置しよう。馬の攻城力は低いので、その分を取り返すことは不可能ではない。城ゲージの収支を考えた立ち回りを心掛けたい。曹操以外の武将、特に楽進と張郃を撤退に追い込めれば後々有利に戦えるので、スキあらば各個撃破を狙おう。



1回目の「魏武の大号令」を早い時間帯に使われたら、反計に注意しつつ英傑号令で一気に攻め上がろう。曹操は放置でもOK。

魏武デッキにはほかにもいくつかのバリエーションが存在する。コスト2枠が【R】張郃ではなく、【SR】龐徳になり、コスト1枠が【R】荀彧ではなく、【UC】程昱になったものだ。使う際に気を付けたいのは【UC】程昱の立ち回りだ。唯一の槍兵が武力1なので、前面に出してしまうと撃破されやすい。反計を使いたいのは分かるがそれでは本末転倒だ。いかに撤退しない立ち回りができるかがカギだ。

# 大徳デッキ

**圧倒的なパワーと兵力回復計略&兵法により現在急増中の大徳デッキ。スキは無いが、戦いようが無いわけではない。**

## 相手にした場合の基本的な立ち回り

大徳デッキを相手にした場合の基本的な立ち回りとしては、まず正面からぶつからないことだ。自分のデッキの総武力が高ければいいが、そうでなければ、集団槍撃と「増援の法」ですぐに全滅させられてしまう。それは士気がたまってからも同じで、「劉備の大徳」に武力で打ち勝てる計略といえば、超絶強化系と【SR】董卓の「暴虐なる覇道」、【SR】孫堅の「我が屍を越えよ」くらいだ。では、それ以外のデッキはどうすればいいのか？

その答えは「各個撃破」だ。「劉備の大徳」を使われても、よく見てみればコスト1の武将らは武力6〜8程度。集中攻撃すれば容易に撃破できるぞ。敵の部隊数を減らし、逆にこちらのコスト1の部隊を攻城に向かわせれば、敵の戦力を分断できる。

また、ダメージ計略を使える場合は、敵を確実に撃破できるよう兵力を減らしてから使おう。討ち漏らすと、「増援の法」や「忠義の援兵」で回復されてしまうぞ。

相手に【C】趙累が居る場合は、こちらも「増援の法」を選択するといい。「忠義の援兵」分の士気差を生かして計略コンボを使って対抗すれば互角以上に戦えるはずだ。

「連環の計」や「落雷」に対しては、主力を二手以上に分けてまとめてくらわないようにしよう。



[illegible]の低い[illegible]集中攻撃し素早く倒すことを心掛けよう。2部隊撃破できれば攻城される可能性は激減する。

## 有効な計略や兵法

大徳デッキと戦う上で有効な計略や兵法をピックアップしたので紹介していこう。まず、大徳デッキの名の通り、【SR】劉備の「劉備の大徳」に対して有効な計略。一つ目は【SR】張春華の「雲散霧消の計」。全部隊にはかけられずとも、敵主力を含む数体に掛けられれば、その部隊を撃破することは容易になる。残った部隊は総力をかけて防げば守り切れるはず。

次に【R】龐統の「連環の計」だ。動きを止めてしまえば、敵の号令を無効化できるため、非常に有効だ。



ほかには英傑号令や、威力の高いダメージ計略、超絶強化などが有効な計略として挙げられる。

大徳デッキに【R】龐統が入っていたときには、【C】曹植や【SR】甄洛の「浄化の計」、【SR】華佗の「神医」が頼りになる。【C】劉表の「指鹿為馬の計」も有効だ。

兵法に関してはデッキ次第でもあるが、武力勝負ができるデッキなら「増援の法」、武力ではなく、計略を駆使して凌がなければいけないデッキなら「連環の法」が有効だろう。

「雲散霧消の計」で複数部隊を弱体化させ、一気に撃破できれば数的有利な状況を作り出せる。3部隊撃破できればかなり有利だ。



龐統に対しては、曹植、甄洛、華佗など浄化系計略を持つ武将をデッキに入れるのが手っ取り早い対策だ。

# 董卓デッキ



**「魅力」持ちの多さと、「暴虐なる覇道」の必要士気の軽さにより序盤から高い攻撃力を発揮できる。序盤の猛攻をしのげば勝利が見えてくる。何が何でも耐え切るのだ！**

## 序盤のしのぎ方

最近流行の暴虐デッキといえば、何といっても魅力を生かした開幕の「暴虐なる覇道」（以下暴虐）による攻めが強力だ。「魅力」持ちが2、3体入っていることが多く、自軍に魅力持ちが居なければ士気3.5〜4たまった時点で使用することができるので防ぎようが無い。この序盤をどれだけ最小減の被害で食い止められるかが勝負のポイントになってくる。

一気にせん滅し攻城したい暴虐デッキ側の兵法は、ほとんどが「増援の法」を選択している。自軍に武力の高い武将が3体以上居るなら、開幕から即ぶつかり合って「増援の法」を使って蹴散らそう。高武力が居ない、または総武力で負けてしまうなら、思い切って「○○軍の大攻勢」などが有効。士気がたまる前に相手とぶつかり合ったら、兵法を使って強引に蹴散らそう。せん滅できないまでも、部隊数を減らしていれば攻め込んでこれない状況にはできるはずだ。騎兵の突撃や槍撃など、各兵種をどれだけ扱えるかにもなってくるが、そこは要練習だ。



開幕のぶつかり合いで、「○○の大攻勢」を使えば一方的に押し勝てるはず。どうしても開幕押し負ける人は一度使ってみよう。

兵法で注意してもらいたいのは、「暴虐」というと「連環の法」を選びがちな人が多いだろうが、自陣に深く侵入されてから「暴虐」を使われた際には、あまり効果的ではないということだ。

## 中盤以降の立ち回り

**●城ゲージで勝っている場合**

こちらから攻め込むのは危険なので、中央ラインを最前線と考えて立ち回ろう。【UC】鄒に「堕落の舞い」を使われても、無理に倒しにいく必要は無い。敵が攻め込んで来るのを待ち、痺れを切らせて「暴虐」を使ってくるまで待とう。こちらから先に計略を使うのはご法度。敵が先に使ってきたら、こちらも計略や自城ラインをうまく使って敵の突撃をかわしながら、被害を最小減に食い止め撃退しよう。



**●城ゲージで負けている場合**

こちらから攻め込まなければいけない状況なので、非常に苦しい展開となる。主力部隊を大きく縦に二分し、攻城部隊と援護する部隊に分け、敵と交戦する直前に士気を使った攻めを仕掛け、敵の「暴虐」を誘おう。敵が誘いに乗って「暴虐」を使ったら、攻城部隊は犠牲にして、援護部隊は自城に引き返そう。自城ラインをうまく使って敵を撃退できれば、城ダメージで勝つことも可能だろう。慎重な立ち回りを心掛けよう。



大徳デッキの対策を紹介しているが、大徳デッキ自体を紹介していないのはあまりにもバリエーションが豊富なためだ。例としてコスト2、2、2、1、1の編成を見てみると、コスト2枠に【SR】劉備を軸に、【R】馬超、【R】趙雲、【R】姜維、【UC】張飛、【R】黄忠などが入り、コスト1枠には【C】趙累、【C】夏侯月姫、【R】龐統、【C】廖化などが挙げられる。この選択肢の多さが蜀の強さを支えているのだ。

# 新着デッキ紹介

## 蜀涼暴虐デッキ

| 武将名(兵種/コスト/能力) |
|---|
| 【SR】董卓(馬/2/武7・知7) |
| 【R】趙雲(槍/2/武8・知4) |
| 【UC】周倉(槍/1.5/武6・知3) |
| 【UC】馬騰(馬/1.5/武5・知5) |
| 【UC】鄒(歩/1/武2・知7) |

### 「暴虐なる覇道」で攻め「西方の乱」で守れ！

これは、暴虐デッキに【UC】馬騰を入れ、「西方の乱」による守りを取り入れたタイプのデッキ。魅力持ちが三人居るので、開幕から【SR】董卓の「暴虐」を狙っていく。敵に伏兵が居る場合、【UC】鄒を盾に、董卓、【UC】馬騰を先頭にして少しずつ前線ラインを上げ、伏兵を暴き士気がたまったらすかさず「暴虐」で攻城を狙っていこう。兵力が減っていて、撤退させられる恐れがあるなら迷わず「増援の法」を使って攻めを継続しよう。

開幕でリードを取った後は、状況次第で鄒の「堕落の舞い」を使って相手の士気を制限しよう。最大士気を6以下にできるので、相手は「暴虐」に打ち勝てる計略を使えなくなるぞ。

また、馬騰の「西方の乱」を連発して守り切るのも有効。主力（【R】趙雲など）を前線に出して相手の兵力をできるだけ減らしてから撤退させ、「西方の乱」で復活させよう。その際、馬騰だけは絶対に撤退させないように注意しよう。



「西方の乱」は必要士気が4と少なめだが、1部隊を兵力満タン&武力・移動力が上がった状態で復活させる。後半の城防衛で大活躍だ。

## 隙無き大爆進デッキ

| 武将名(兵種/コスト/能力) |
|---|
| 【SR】袁紹(槍/1.5/武5・知5) |
| 【R】田豊(歩/1.5/武4・知9) |
| 【SR】張春華(弓/1/武2・知7) |
| 【R】楽進(馬/1/武4・知3) |
| 【R】荀彧(弓/1/武1・知9) |
| 【UC】程昱(槍/1/武1・知7) |
| 【C】曹植(弓/1/武1・知6) |

### 【R】田豊と【SR】袁紹のコンビがカギ

これは、征魏覇王「MIKAMI」氏が使用しているデッキ。総武力が低いので、序盤の守りが重要。3体の伏兵を生かし、横弓や槍撃を駆使して防ごう。伏兵をうまく暴かれて辛い状況になっても、全滅だけは絶対に避け、被害を最小減に抑えよう。

士気が5たまり次第【R】田豊の「隙無き攻勢」をかけて対応しよう。全部隊にかけて、撤退や効果を消されなければ効果終了後士気が＋7されるので、すぐに士気が12たまる。序盤の魅力も手伝って早い時間で士気的に有利になれるはずだ。

士気がたまってからは、全部隊に「隙無き攻勢」をかけて戦線を押し上げ、「隙無き攻勢」が切れる直前に【SR】袁紹の「大兵力の大爆進」を使い、さらに「隙無き攻勢」をかけ、圧倒的な武力で敵を蹴散らそう。敵が耐えたとしても、士気が上昇するので再びすぐに「大兵力の大爆進」を使える。この勝ちパターンに持っていくまでが勝負だ。



「隙無き攻勢」→「大兵力の大爆進」→「隙無き攻勢」……と、常に武力が上がった状態になる。反計、弱体化、浄化とサポート計略も豊富。

## 呉バランスデッキ

| 武将名(兵種/コスト/能力) |
|---|
| 【R】孫策(馬/2/武7・知4) |
| 【R】周瑜(弓/2/武6・知9) |
| 【R2】孫権(弓/1.5/武5・知6) |
| 【C】黄蓋(槍/1.5/武6・知4) |
| 【UC】孫桓(槍/1/武3・知6) |

### 超絶強化・火計・号令三拍子そろったデッキ

基本の3兵種がそろっているバランスのいいデッキ。【R2】孫権の「若き王の手腕」による全体強化や、【R】周瑜の「赤壁の大火」で敵をせん滅して攻城を狙うのが基本戦術。

序盤は[illegible]を盾に、弓兵と槍兵と[illegible]のコンビネーションで守り、士気がたまったら攻め込もう。魅力持ちが3体居るので、相手よりも早く計略を[illegible]出られる状況が多いので、序盤だけでも士気計算をするように心掛けよう。

城ゲージで有利になったら守り主体の立ち回りに切り替え、計略を駆使して守り切ろう。その際【R】孫策の「小覇王の蛮勇」が非常に頼りになる。武力でどうしても劣る場合には使っていこう。効果時間が長めなので、槍兵の迎撃に気を付けさえすれば武力によって撃破されることは無い。敵に兵法が残っていない場合なら「若き王の手腕」と組み合わせるのも有効だ。ほかの部隊で敵に乱戦を仕掛け、孫策で突撃を繰り返そう。



「若き王の手腕」は前衛がそろっている状態で使わなければ意味が無い。弓兵はあくまでサポート兵種と考えよう。

## 呂布献帝デッキ

| 武将名(兵種/コスト/能力) |
|---|
| 【SR】呂布(馬/3/武10・知1) |
| 【R】献帝(歩/1/武1・知5) |
| 【C】周倉(槍/1/武3・知1) |
| 【C】金環三結(象/1/武3・知1) |
| 【C】張梁(歩/1/武5・知1) |
| 【C】劉表(弓/1/武1・知7) |

### 呂布の低知力は二人の名君でカバー！

【SR】呂布の「天下無双」、【R】献帝の「勅命」、【C】劉表の「指鹿為馬の計」を駆使して立ち回るデッキだ。兵法は「他勢の大攻勢」か「連環の法」が有効。「他勢の大攻勢」はいうまでもなく武力で押し切る場合に有効で、敵の総武力が低い場合には開幕から全滅を狙える。「連環の法」は攻城を助けるときと、呂布の「天下無双」使用時に敵を逃がさずせん滅させる場合に重宝する。相手によって適した兵法を選択しよう。「復活」持ちの武将が二人居るので、序盤から撤退を恐れずに呂布でフォローしつつ攻城を狙おう。

中盤以降は状況次第で士気の使い方が変わってくる。敵が強化系の計略のみなら「勅命」や「天下無双」で対応しよう。ただし、敵に妨害系やダメージ系計略を持つ武将が居る場合には要注意。その場合は「指鹿為馬の計」の重ね掛けを狙っていくといい。部隊の多さと計略のバリエーションをうまく生かそう！



「指鹿為馬の計」を重ね掛けしてやれば、「最期の業炎」だろうが「落雷」だろうが怖くはない。呂布が思う存分暴れ回れる。

呉バランスデッキで使われる「若き王の手腕」は、使うタイミングに注意しよう。相手に自陣深くまで攻め込まれて英傑号令の撃ち合いになった場合、乱戦に弱い弓兵が居る分呉バラ側は不利になる。高～中武力の弓兵に「若き王の手腕」が掛かっていても、乱戦に持ち込まれてはひとたまりもない。前衛の槍兵をしっかりと壁にして、相手が突破できない状況でこそ武力の上がった弓兵が生きるのだ

# まさに群雄割拠！全国大会予選開幕!!

いよいよ始まった『三国志大戦2』の全国大会！各地の予選を勝ち抜き、決戦の場であるセガ本社にたどり着くのはだれだ!?

## 三国志大戦 全国大会 覇業への道 ～龍虎の咆哮～



## "最強"の栄誉はだれの手に？

前回SIOが制した「三国志大戦 全国大会 覇業への道 ～雄飛の刻～」より約4カ月。戦場を「三国志大戦2」に移し、新たな激戦が幕を開けた！

「三国志大戦2」初の全国大会「龍虎の咆哮」は基本的には「雄飛の刻」と同様のルール。全国各地で行なわれる店舗予選を勝ち抜き、エリア大会を制した者だけが、決戦の場であるセガ本社にたどり着けるのだ。[illegible]

### 三国志大戦2 全国大会 【覇業への道】～龍虎の咆哮～

**①店舗予選大会**
日程：2006年7月22日（土）～9月10日（日）
会場：全国の予選開催店舗
個人トーナメント方式の一次予選大会。
上位入賞者はエリア大会への出場権を獲得。
※エントリーは、開催1週間前の開店時刻より受付ます。

**②エリア大会**
日程：2006年9月16日（土）～10月9日（月）
店舗予選を突破したプレイヤーによる、個人トーナメント方式の二次予選大会。
上位入賞者は全国決勝大会への出場権を獲得。
会場：全国のエリア大会開催店舗

**③全国決勝大会**
日程：2006年10月22日（日）
会場：（株）セガ本社（東京都大田区羽田1-2-12）

詳しい大会ルールはこちら→ http://am.sega.jp/utop/news/hagyo 3/index.html

### 全国大会予選開催予定店舗一覧

| 開催日 | 店名 | 電話番号 |
|---|---|---|
| 北海道エリア　エリア大会：9月18日（月）クラブセガススキノ | | |
| 7月30日（日）※ | クラブ セガ 函館（1回目） | 0138-47-8333 |
| 8月6日（日） | セガ ワールド 金堀（1回目） | 0138-31-9438 |
| 8月6日（日） | セガ ワールド 新道（1回目） | 011-785-2081 |
| 8月6日（日） | セガ ワールド 旭川 | 0166-47-6755 |
| 8月13日（日） | クラブ セガ 札幌 | 011-512-1868 |
| 8月20日（日） | クラブ セガ ススキノ | 011-532-9055 |
| 8月20日（日） | セガ ワールド 北見 | 0157-36-8333 |
| 8月26日（土） | クラブ セガ 函館（2回目） | 0138-47-8333 |
| 9月3日（日） | セガ ワールド 金堀（2回目） | 0138-31-9438 |
| 9月9日（土） | セガ ワールド 釧路町 | 0154-37-9311 |
| 9月10日（日） | セガ ワールド 新道（2回目） | 011-785-2081 |
| 9月10日（日） | セガ ワールド 千歳 | 0123-42-4195 |
| 北東北エリア　エリア大会：9月24日（日）クラブ セガ 盛岡 | | |
| 8月5日（土） | ハイテクセガ秋田（1回目） | 018-837-5041 |
| 8月6日（日） | セガ ワールド 水沢（1回目） | 0197-24-1566 |
| 8月13日（日） | セガ ワールド 秋田（2回目） | 018-864-8421 |
| 8月19日（土） | セガ ワールド 滝沢 | 019-646-9277 |
| 8月20日（日） | セガ ワールド 青森 | 017-722-9201 |
| 8月20日（日） | セガ ワールド 八戸R45（1回目） | 0178-43-7817 |
| 8月20日（日） | クラブ セガ 盛岡（1回目） | 019-653-8099 |
| 8月26日（土） | クラブ セガ 青森（2回目） | 017-761-5370 |
| 8月27日（日） | セガ ワールド アクティバ | 0172-27-7451 |
| 9月3日（日） | セガ ワールド 八戸R45（2回目） | 0178-43-7817 |
| 9月3日（日） | ハイテクセガ秋田（2回目） | 018-837-5041 |
| 9月3日（日） | セガ ワールド 水沢（2回目） | 0197-24-1566 |
| 9月10日（日） | クラブ セガ 盛岡（2回目） | 019-653-8100 |
| 南東北エリア　エリア大会：9月16日（土）クラブ セガ 仙台 | | |
| 7月30日（日）※ | クラブ セガ 仙台（1回目） | 022-711-3063 |
| 8月5日（土） | セガアリーナ富谷 | 022-358-8841 |
| 8月5日（土） | オリエントパークセガワールド（2回目） | 024-946-8222 |
| 8月6日（日） | セガ ワールド 泉バイパス | 022-776-0225 |
| 8月13日（日） | ハイテクセガ仙台（1回目） | 022-267-1834 |
| 8月19日（土） | セガ ワールド 白河（1回目） | 0248-24-4800 |
| 8月20日（日） | ハイテクセガ仙台（2回目） | 022-267-1834 |
| 8月20日（日） | セガ ワールド 日和田（2回目） | 024-958-3951 |
| 8月26日（土） | セガ ワールド 石巻 | 0225-22-7552 |
| 8月27日（日） | クラブ セガ 仙台（2回目） | 022-711-3063 |
| 9月2日（土） | セガ ワールド 福島 | 024-553-8628 |
| 9月9日（土） | セガ ワールド セッツウイングス | 022-384-8950 |
| 9月9日（土） | セガ ワールド バレン | 0246-58-8500 |
| 9月10日（日） | セガ ワールド 北山形 | 023-681-8699 |
| 9月10日（日） | セガ ワールド 白河（2回目） | 0248-24-4800 |
| 関東Aエリア　エリア大会：10月9日（月）秋葉原ギーゴ | | |
| 7月30日（日）※ | クラブ セガ 幕張（1回目） | 043-273-5261 |
| 8月5日（土） | ハイテクセガ柏（1回目） | 047-163-9844 |
| 8月5日（土） | セガ ワールド 我孫子 | 04-7183-6080 |
| 8月6日（日） | オーツーパーク セガ ワールド | 043-254-5469 |
| 8月6日（日） | セガ ワールド 柏（1回目） | 04-7133-3681 |
| 8月13日（日） | セガ ワールド 浜野 | 043-265-2141 |
| 8月19日（土） | ハイテクセガ柏（2回目） | 047-163-9844 |
| 8月19日（土） | セガ ワールド 下館（2回目） | 0296-28-7579 |
| 8月20日（日） | セガ ワールド 成田 | 0476-23-2591 |
| 8月26日（土） | クラブ セガ 柏 | 04-7164-0866 |
| 8月27日（日） | セガ ワールド 青井 | 03-3858-2666 |
| 8月27日（日） | セガ ワールド 旭 | 0479-62-7101 |
| 8月27日（日） | クラブ セガ 幕張（2回目） | 043-273-5261 |
| 8月27日（日） | ハイテクランドセガミナミスポーツプラザ | 029-274-4124 |
| 9月2日（土） | セガ ワールド 船堀 | 03-5676-2522 |
| 9月2日（土） | セガアリーナ蘇我（1回目） | 043-266-9012 |
| 9月2日（土） | セガ ワールド PAW柏 | 04-7141-4661 |
| 9月3日（日） | 秋葉原ギーゴ | 03-3252-7528 |
| 9月3日（日） | セガ ワールド 柏（2回目） | 04-7133-3681 |
| 9月9日（土） | セガアリーナ蘇我（2回目） | 043-266-9012 |
| 9月10日（日） | クラブ セガ 秋葉原 | 03-5256-8123 |
| 9月10日（日） | ハイテクセガ千葉（2回目） | 043-221-7845 |
| 関東Bエリア　エリア大会：9月23日（土）池袋ギーゴ | | |
| 7月30日（日）※ | クラブ セガ 成増 | 03-5383-5712 |
| 8月5日（土） | セガスタジアム イオン与野 | 048-852-6689 |
| 8月5日（土） | セガ ワールド 前橋 | 027-231-1109 |
| 8月6日（日） | 池袋ギーゴ | 03-3981-6906 |
| 8月6日（日） | セガ ワールド 狭山（1回目） | 042-956-6490 |
| 8月6日（日） | セガワールド高崎 | 027-321-5560 |
| 8月12日（土） | セガ ワールド 川口 | 048-226-1191 |
| 8月12日（土） | セガ ワールド 宇都宮（2回目） | 028-633-6082 |
| 8月20日（日） | セガ ワールド 光が丘 | 03-5393-3010 |
| 8月20日（日） | セガ ワールド 狭山（2回目） | 042-956-6490 |
| 8月26日（土） | クラブ セガ 川越 | 049-228-7872 |
| 8月26日（土） | セガ ワールド 新座 | 048-481-4289 |
| 8月26日（土） | セガ ワールド 草加 | 048-924-7761 |
| 8月26日（土） | セガ ワールド 館林 | 0276-75-5205 |
| 8月27日（日） | セガ ワールド 太田（2回目） | 0276-49-1693 |
| 9月2日（土） | クラブ セガ 所沢（2回目） | 042-926-9009 |
| 9月3日（日） | セガ ワールド 入間（1回目） | 042-965-1813 |
| 9月9日（土） | セガ ワールド 入間（2回目） | 042-965-1813 |
| 9月9日（土） | セガ ワールド グリーンシティ | 048-284-7255 |
| 9月10日（日） | セガ ワールド 吉川 | 048-983-0481 |
| 9月10日（日） | セガ ワールド 小山 | 0285-28-6281 |
| 関東Cエリア　エリア大会：10月8日（日）渋谷ギーゴ | | |
| 7月30日（日）※ | セガ ワールド 大森 | 03-5709-0669 |
| 7月30日（日）※ | セガ青梅新町 | 0428-32-6680 |
| 7月30日（日）※ | セガ ワールド アルカス | 042-365-2591 |
| 8月5日（土） | ハイテクランドセガブリーズ | 045-313-6435 |
| 8月6日（日） | クラブ セガ 自由ヶ丘 | 03-3725-3953 |
| 8月6日（日） | セガ ワールド パルテノス | 042-389-0551 |
| 8月12日（土） | ツインスタージオスセガ | 03-3260-7253 |
| 8月13日（日） | クラブ セガ 相模大野 | 042-741-8195 |
| 8月20日（日） | パームトップス | 046-223-7157 |
| 8月27日（日） | 渋谷ギーゴ | 03-5458-2201 |
| 9月2日（土） | セガ ワールド 河辺 | 0428-24-5672 |
| 9月3日（日） | ハイテクランドセガ渋谷 | 03-3409-4737 |
| 9月9日（土） | セガアリーナ八王子 | 0426-91-9870 |
| 9月10日（日） | 新宿スポーツランド本館　2回目 | 03-3352-5489 |
| 東海Aエリア　エリア大会：10月1日（日）セガ アリーナ 豊橋 | | |
| 7月30日（日）※ | セガ ワールド 安城 | 0566-77-2020 |
| 8月6日（日） | セガ ワールド 岡崎 | 0564-58-8986 |
| 8月12日（土） | セガ ワールド サントムーン（2回目） | 055-972-5430 |
| 8月20日（日） | セガ ワールド 静岡豊田町 | 054-289-3122 |
| 8月26日（土） | セガ ワールド 飯村 | 0532-66-1001 |
| 8月27日（日） | ハイテクランド宝塚（2回目） | 055-962-5903 |
| 9月3日（日） | セガ ワールド 静岡 | 054-252-3591 |
| 9月3日（日） | セガ アリーナ 豊橋（1回目） | 0532-29-8511 |
| 9月3日（日） | ハイテクセガ豊田 | 0565-26-6777 |
| 9月10日（日） | クラブ セガ 浜松 | 053-453-1608 |
| 9月10日（日） | セガアリーナ豊橋（2回目） | 0532-29-8511 |
| 東海Bエリア　エリア大会：9月17日（日）クラブ セガ 金山 | | |
| 7月30日（日）※ | セガ アリーナ | 0776-52-0806 |
| 7月30日（日）※ | セガ ワールド エデン（1回目） | 0263-52-8791 |
| 8月5日（土） | セガ ワールド ソニックタウン関 | 0575-23-6617 |
| 8月6日（日） | 岐阜ギーゴ | 058-264-3130 |
| 8月6日（日） | セガ ワールド 高山（1回目） | 0577-35-5077 |
| 8月13日（日） | セガ ワールド サウスウエスト（2回目） | 059-235-0200 |
| 8月19日（土） | セガ ワールド 松阪（2回目） | 0598-53-0611 |
| 8月20日（日） | セガ ワールド 桑名（1回目） | 0594-33-1866 |
| 8月24日（木） | セガ アリーナ 岐阜 | 058-324-7404 |
| 8月27日（日） | セガ ワールド 富山中央（1回目） | 076-442-2261 |
| 8月27日（日） | セガ ワールド エデン（2回目） | 0263-52-8791 |
| 9月2日（土） | アミューズメントプラザ　ワイド | 052-601-2999 |
| 9月3日（日） | セガ ワールド 高山（2回目） | 0577-35-5077 |
| 9月3日（日） | セガ ワールド 四日市ガルボ | 059-347-5631 |
| 9月3日（日） | セガ ワールド 桑名（2回目） | 0594-33-1866 |
| 9月9日（土） | セガ ワールド 春日井 | 0568-89-3081 |
| 9月9日（土） | セガ ワールド スキップタウン | 0593-84-0300 |
| 9月9日（土） | セガ・デポルテ | 052-222-3920 |
| 9月10日（日） | セガ ワールド 武生 | 0778-21-1675 |
| 9月10日（日） | セガ ワールド 富山中央（2回目） | 076-442-2261 |
| 9月10日（日） | セガ ワールド 上田（2回目） | 0268-27-5777 |
| 関西Aエリア　エリア大会：9月18日（月）セガ アリーナ パドゥ | | |
| 7月30日（日）※ | 三宮サンクス（1回目） | 078-271-0335 |
| 7月30日（日）※ | セガアリーナ浜大津 | 077-523-7015 |
| 7月30日（日）※ | ハイテクランドセガ西中島 | 06-6309-5125 |
| 8月5日（土） | クラブ セガ 姫路OS（1回目） | 079-222-6455 |
| 8月6日（日） | ハイテクランドセガミスト2 | 06-6344-5270 |
| 8月6日（日） | セガ ワールド ながさわ | 078-941-6642 |
| 8月6日（日） | セガ アリーナ パドゥ | 06-6583-5100 |
| 8月20日（日） | セガ ワールド 枚方 | 072-898-9019 |
| 8月27日（日） | 三宮サンクス（2回目） | 078-271-0335 |
| 8月27日（日） | セガ ワールド 六地蔵 | 075-603-3220 |
| 9月3日（日） | セガ ワールド つかしん | 06-6420-3621 |
| 9月3日（日） | セガ ワールド 草津（2回目） | 077-561-6577 |
| 9月9日（土） | セガ ワールド 新三国 | 06-6332-9521 |
| 9月9日（土） | クラブ セガ 姫路OS（2回目） | 079-222-6455 |
| 9月10日（日） | セガ ワールド 甲西 | 0748-72-5822 |
| 関西Bエリア　エリア大会：9月17日（日）セガ ワールド 布施 | | |
| 7月30日（日） | セガ ワールド フレスポ東大阪 | 06-6748-8848 |
| 8月6日（日） | セガ ワールド 布施（1回目） | 06-6783-6999 |
| 8月19日（土） | セガ ワールド 和泉 | 0725-46-3911 |
| 8月20日（日） | クラブ セガ 道頓堀 | 06-4708-1377 |
| 8月26日（土） | セガ ワールド 福田 | 072-236-9378 |
| 8月27日（日） | 心斎橋ギーゴ | 06-6213-8024 |
| 8月27日（日） | セガ ワールド 阪奈スポーツガーデン | 0743-73-9379 |
| 9月3日（日） | ハイテクランドセガアビオン | 06-6645-7692 |
| 9月3日（日） | セガ ワールド 橿原 | 0744-29-8140 |
| 9月3日（日） | セガ ワールド 布施（2回目） | 06-6783-6999 |
| 9月9日（土） | セガ ワールド 松原 | 072-255-3701 |
| 8月5日（土） | セガ ワールド アポロ（1回目） | 06-6647-0716 |
| 9月2日（土） | セガ ワールド アポロ（2回目） | 06-6647-0716 |
| 中国エリア　エリア大会：9月17日（日）広島ギーゴ | | |
| 7月30日（日） | セガ ワールド 福山南蔵王 | 084-945-5205 |
| 7月30日（日） | セガ ワールド 松江（1回目） | 0852-23-2231 |
| 8月5日（土） | セガ ワールド メガ海田 | 082-824-5550 |
| 8月6日（日） | セガ ワールド 鳥取 | 0857-24-2128 |
| 8月19日（土） | キッスロードオブトセガ（1回目） | 0848-24-1038 |
| 8月20日（日） | セガ ワールド 福山 | 0849-51-4614 |
| 8月26日（土） | セガ ワールド 東広島 | 082-422-9872 |
| 8月27日（日） | セガ ワールド MEGA（1回目） | 082-870-5432 |
| 8月27日（日） | セガ ワールド 米子 | 0859-24-5868 |
| 8月27日（日） | セガ ワールド 倉敷（1回目） | 086-434-9300 |
| 9月3日（日） | セガ ワールド MEGA（2回目） | 082-870-5432 |
| 9月8日（金） | セガ ワールド 倉敷（2回目） | 086-434-9300 |
| 9月10日（日） | 広島ギーゴ | 082-541-6345 |
| 9月10日（日） | キッスロードオブトセガ（2回目） | 0848-24-1038 |
| 9月10日（日） | セガ ワールド 松江（2回目） | 0852-23-2231 |
| 9月10日（日） | アミューズメントプレイス・ギミック・セガ | 086-274-3801 |
| 四国エリア　エリア大会：9月24日（日）セガ ワールド 枝松 | | |
| 7月30日（日） | セガ ワールド 高松（1回目） | 087-866-9526 |
| 8月5日（土） | セガ ワールド 南国（2回目） | 088-864-2921 |
| 8月13日（日） | ハイテクセガ新居浜（1回目） | 0897-37-5573 |
| 8月19日（土） | セガ ワールド 枝松（1回目） | 089-935-5414 |
| 8月27日（日） | セガ ワールド 今治 | 0898-36-6518 |
| 9月3日（日） | セガ ワールド 高松（2回目） | 087-866-9526 |
| 9月3日（日） | セガ ワールド スエヒロ | 088-654-1550 |
| 9月9日（土） | セガ ワールド 枝松（2回目） | 089-935-5414 |
| 9月10日（日） | ハイテクセガ新居浜（2回目） | 0897-37-5573 |
| 9月10日（日） | ハイテクランドセガ土佐 | 088-840-9067 |
| 九州Aエリア　エリア大会：9月30日（土）クラブ セガ 博多 | | |
| 7月30日（日） | 天神ギーゴ | 092-724-5971 |
| 8月5日（土） | セガ ワールド パピヨンプラザ | 092-641-6723 |
| 8月6日（日） | セガ ワールド 大塔 | 0956-34-6070 |
| 8月6日（日） | セガ ワールド 板付 | 092-591-1120 |
| 8月13日（日） | ハイテクランドセガ日田 | 0973-24-3603 |
| 8月13日（日） | ハイテクセガ浜の町 | 095-827-7173 |
| 8月19日（土） | ハイテクセガ七隈（2回目） | 092-861-4856 |
| 8月20日（日） | クラブ セガ 北谷 | 098-936-6741 |
| 8月20日（日） | セガ・マービィー（2回目） | 096-351-6229 |
| 8月25日（金） | ハイテクランドセガハーバープレイス | 0977-25-3206 |
| 8月26日（土） | セガ ワールド 高城 | 097-556-9072 |
| 8月27日（日） | セガ ワールド 有明プラザ | 0968-63-0294 |
| 8月27日（日） | セガアリーナ行橋 | 0930-25-3656 |
| 9月3日（日） | アミューズメントCUBE西新 | 092-841-3505 |
| 9月6日（水） | セガ ワールド 中津 | 0979-22-7833 |
| 9月6日（水） | ハイテクセガ大野城 | 092-504-5877 |
| 9月10日（日） | セガ ワールド 時津 | 095-881-2037 |
| 九州Bエリア　エリア大会：9月24日（日）セガワールドベイサイドプラザ | | |
| 7月30日（日） | セガ ワールド ベイサイドプラザ | 099-226-3906 |
| 8月5日（土） | セガ ワールド 与次郎ヶ浜 | 099-251-4260 |
| 8月12日（土） | クラブ セガ 天文館 | 099-224-6851 |
| 8月20日（日） | セガ ワールド 鹿児島 | 099-253-9512 |
| 8月20日（日） | セガ ワールド 都城 | 0986-38-1268 |
| 9月3日（日） | セガ ワールド 鹿屋 | 0994-41-0947 |
| 9月10日（日） | セガ ワールド 宮崎（2回目） | 0985-47-8082 |
| [illegible] | セガ ワールド ヒダカプラザ | 0982-35-5917 |

※店舗予選大会へのエントリーは原則的に開催日の1週間前ですが、当日のキャンセルなどによりエントリーできる可能性が全く無いわけではないので記載しています。
上記の日程は7月18日時点のものです。やむを得ない事情により日程などが変更になる可能性があります。

# 今年の夏はバーチャで決まり!!

# Virtua Fighter 5™

**新システムやVF.TVといった数々の新要素を引っ下げて絶賛稼働中のシリーズ最新作。これを遊ばないテは無いぞ!**

| バーチャファイター5 REVISION 1 | |
|---|---|
| ■メーカー | セガ |
| ■ジャンル | 3D対戦格闘 |
| ■操作方法 | 8方向レバー＋3ボタン |
| ■発売日 | 2006年8月上旬予定 |
| ■使用基板 | LINDBERGH |



※各キャラの変更点リストは、編集部調べによりプレイ中に影響のある変更が確認されたものを掲載しています。

いち早くバージョンアップに対応しよう！

## REVISION（リビジョン） 1 変更点概要

Text：矢永

8月上旬に予定されているバージョンアップに備え、今から準備をしておこう。キャラごとの変更点は、各キャラの攻略を参照してほしい。

### システム変更点概要

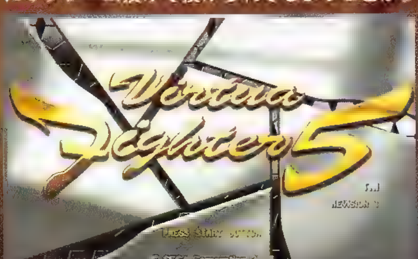
この本が出るころには、バージョンアップを間近に控えている『バーチャファイター5（以下、VF5）』。新バージョンは「REVISION（リビジョン）1」と名付けられており、いくつか細かい変更が加えられている。ここでは、システム面での調整内容について簡単に解説していくことにしよう。

まず、戦術に大きく関係してくるであろう変更点が、"成功避け後、即座に0フレーム投げが出なくなった"こと。新バージョンからは、成功避け後に投げを入力すると、つかみモーションの方の投げが出るようになっている。

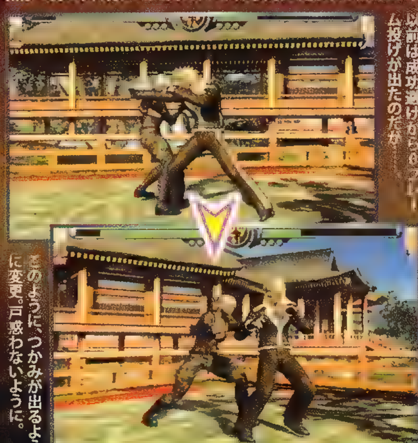
この調整によって、攻撃を出す側はコンビネーションにディレイをかけた際に、次の技が出る前に0フレーム投げで投げられてしまうことが少なくなる。攻撃を避ける側は、避ける際に投げを入れ込んでも、スキが小さい技を避けた場合には投げられない可能性がある。避けた技がスキの大きい技か小さい技かで、その後の行動を変えていく場面が出てくるだろう。

また、戦術にはほとんど影響無いと思われるが、一応挙げておくと、当て身成功時に正しい当て身技が出るようになったという変更点もある。

以上が、簡単な新バージョンのシステム的変更点。頭の片隅にでも入れて、対戦に臨んでほしい。




新バージョン、REVISION 1の見分け方はカンタン。タイトルデモや画面が切り替わ際などに、「REVISION 1」と表示される。非常に目立つので、すぐに分かるハズだ。



以前は成功避けから0フレーム投げが出たのだが

このように、つかみが出るように変更。戸惑わないように。

### そのほかの変更点

それ以外では、キャラごとにいくつかの技に調整が加えられている。

調整内容は技によって違うが、硬化差の変更やダメージの調整、回転方向の調整など、いわゆるバランス調整といった内容だ。

詳しくは各キャラのページに譲るが、例えばレイの⇩Ⓚ＋Ⓖの硬化が延びた、など。元々ノーマルヒットでもコンボに移行できる強力な技だったが、ガード時の反撃が非常に難しかった。これが、新バージョンでは反撃しやすくなった。

それ以外でも、一部の技のコマンドに変更が加えられるなどの調整があるため、バージョンアップに備えて自分のキャラの攻略記事を読んで、予習しておくといいだろう。



代表的な調整技は、ウルフのローパンチカット（⇩Ⓟ＋Ⓚ）など、一瞬でしゃがみ状態になる下段当て身系。ここからスキ無く0フレーム投げへの移行が強力だったが、全体的に硬化が延びた。

**Virtua 5 ミニ事典**

**ムックのバージョンは新旧どっち!?**：8月11日に発売を予定している、アルカディアの「VF5」攻略本は、REVISION 1に対応。ただでさえ忙しい中、変更点やコンボなどを調べて、何とか形になりそうです！　名前は「WhiteBook」、通称"白本"!?　これを手に、君もエンジョイバーチャ!!（編集期間等の諸事情により、付録DVDは旧バージョンとなります。あらかじめご了承ください）

システムを使いこなして、ライバルに差を付けろ！

# System 『VF5』気になる要素ピックアップ




Text：矢永

## システム新要素＆『VF4 FT』からの変更点

前号までは、投げやオフェンシブムーブといった、『VF5』における重要システムを紹介してきた。今号では、今までに触れられなかった、そのほかの新要素と変更点に注目してみよう。

上二つの囲みは、新たに加わった“壁はり付き”と“バウンド対応技”という新要素。どちらも空中でのヒット効果の一種で、その後の追撃が非常に入れやすくなっている。これらのヒット効果が発生する条件や技を覚えて、うまく使えばコンボの可能性が広がっていくはずだ。

下二つの囲みは、受け身＆基本技の『VF4 FT』からの変更点。壁受け身の変更は特に重要度が高く、コンボの縦押し能力が高いキャラは、リングアウトが非常に狙いやすい。基本技の変更は、細かなフレーム変更だがどちらも重要な要素。特に立ちⓅの発生は、頭にたたき込んでおこう。




新たに加わった“バウンド対応技”は、うまく使えば空中コンボの主力となる。もう一つの新要素“壁はり付き”とともに、しっかりと使いこなしてコンボを充実させたい。

### 新・壁ヒット効果“壁はり付き”

『VF5』から新たに加わった、空中壁ヒット効果の“壁はり付き”。その名の通り、壁にはり付いた状態になり、その後ゆっくりと崩れ落ちていく。倒れるまでが長いので、さまざまな技で追撃することができるが、壁はり付き後の初段には、大きなコンボ補正が掛かっているので注意。

現在考えられている壁はり付きを起こす条件には“ある程度ダメージの高い技”で浮いたときの“上昇中に壁にヒットさせる”という二つが挙げられる。これらの条件を満たしているときは、壁はり付きが起こることを想定しつつコンボを狙っていこう。



アキラの白虎双掌打（⬇⇨⇨Ⓟ）は、壁はり付きを狙いやすい。壁際では多用していい。



壁はり付き後も、バウンド対応技が優秀。技によっては3回以上浮かせ直しを狙える。

### “バウンド対応技”で浮かせ直せ

空中の相手に一部の空中たたき付け技を当てると、地面でバウンドし、大きく浮かせ直すことができる。こちらも『VF5』からの新要素で、通常の空中たたき付けと違い、受け身を取ることはできない。浮かせ直し後は、空中に浮いている時間が長いので追撃を決めやすくなっている。

主な使いどころは、高く浮かせたときや各種崩れを奪った後、壁コンボや壁はり付きに対して狙うなど。技によって発生や硬化、攻撃判定の大きさなど性能が異なるために、使いやすさには大きな差がある。なお、ヒットさせた位置が低過ぎると、たたき付けにならない。



パイやジェフリーなど、キャラによっては空中コンボの主力となる。ぜひマスターしよう。



側面崩れ時は大チャンス。ダウンまでが長いので、発生の遅い技も狙っていけるぞ。

### 受け身の変更点

受け身のシステムについても、『VF4 FT』とは多少異なっている。最も大きな変更点は、壁際やリング際に飛ばされたときに、受け身で壁ヒットやリングアウトを回避だった“壁受け身”が無くなったこと。壁際やリング際で浮かされたときの危険が大きくなったので、これまで以上にリング内での位置取りが重要になっている。

そのほかには、『VF4 FT』では受け身不能だった、あお向け頭＆うつ伏せ足側での空中たたき付けや、ジャッキーのライトニングバックナックル（⇧ⓅⓅⓅ）での吹き飛びダウンが、受け身可能になった。



リング際の下降中でも受け身が取れない。距離を運ぶコンボの利用価値が上がっている。



吹き飛び系のダウンは、うつ伏せ頭の状態なので、その場受け身を基本としよう。

### 立ちⓅ／しゃがみⓅの変更点

基本技にも大きな変更点がある。まず立ちⓅが、ほとんどのキャラで発生が早くなった。最も遅い重量級の立ちⓅがしゃがみⓅと同じ早さで、そこから中量級Ⓟ、軽量級Ⓟとわずかずつ早くなる。なお、新キャラはブレイズが中量級Ⓟで、アイリーンは軽量級Ⓟになっている。

しゃがみⓅはヒット後の有利差が変更された。硬化カウンターヒットは有利が大きくなり、ノーマルヒットと差が付いている。カウンターヒット時も有利が大きくなり、立ちⓅノーマルヒットよりわずかに有利になっている。小さな変更だが、戦術への影響はかなり大きい。



発生の早い軽量級Ⓟは優秀な暴れ技。立ちⓅをくらった後にミドルクラスの技に勝てる。



リオンのしゃがみⓅは、ヒット時の有利が他キャラと同じになり、攻めやすくなった。

Virtua 5 ミニ事典

**システムいろいろ補足**：しゃがみⓅカウンターヒットからのつかみは、しゃがみで回避されない。ほとんどの立ち技を相殺できるので、カウンターヒットを確認できたときはつかみを多用していこう。しゃがみⓅの硬化カウンターヒット時は、つかみはしゃがまれてしまうが、目押しによる0フレーム投げならしゃがむ前を投げられる。ただし、タイミングはかなりシビアだ。



ロケットディスチャージを使いこなせ！

対戦攻略

# エル・ブレイズ
*El Blaze*

ロケットディスチャージへの移行ポイントと有効な攻めを紹介。トリッキーな技を的確に使おう。

Text：ちゃっきー

## シャドウスピンキックを最大活用

ロケットディスチャージへと移行できる技で、最も使用頻度が高いのはシャドウスピンキック（⇦ⓅⓀ）。2発目は全回転の中段技で、通常時はもちろん受け身攻めにも活躍する。ただし現バージョンではヒット後の状況が少し変わり、攻めにくくなっていることに注意しよう。

カウンターヒット後は、最速でデジャヴ（ロケットディスチャージ中Ⓟ＋Ⓖ）につなげばしゃがんでかわされることが無い。これを止める相手の選択肢は、立ちⓅとしゃがみ状態になる技（しゃがみⓅ）のみだ。そこで、裏の選択肢としてはロードロップキック（ロケットディスチャージ中⇩Ⓚ）を用意しておこう。立ちⓅなど上段技はもちろん、この状況ならしゃがみⓅを筆頭とする下段技をかわしながらヒットする。この2種の技が、ほぼ完全二択として機能してくれるわけだ。なお、避け攻撃カウンターヒット後も似たような状況になる。同じ選択肢で攻めよう。

一方、ノーマルヒット後の場合はしゃがみⓅや出の早い中段技でロケットディスチャージ中の技をすべてつぶされてしまう。このときはそのままレバーを入れっぱなしにし、走り抜けてしまうのがオススメだ。相手の横をすり抜けるモーションで、ほとんどの打撃技をかわせるぞ。この選択肢は、シャドウスピンキックやシャドウランス（⇨⇨Ⓚ）をガードされた後など、ほかの不利な状況でもある程度の効果を発揮してくれる。

もちろん、ロケットディスチャージに移行しないという選択肢も重要。この場合は、カウンターヒット時わずかに有利、ノーマルヒット時やや不利。ノーマルヒット後は肘クラスの技をつぶせる立ちⓅや、しゃがみⓅをかわせるジャンピングハンマーナックル（⇧Ⓟ＋Ⓚ）などが有効だ。



受け身攻めにもシャドウスピンキックが大活躍。ダウンを奪った後に1発目を空振りしておき、そこで止めてからの攻めと……



全回転の2発目を絡めて攻める。ここからは、派生技、ロケットディスチャージへの移行、通常の攻めと、さまざまな選択肢がある。



カウンターヒット後にロケットディスチャージへと移行していれば、ロードロップキックとデジャヴの強力な二択を仕掛けられる。

## REVISION 1 変更点

**コマンドが変わった技**

| 技名 | 変更後のコマンド |
|---|---|
| クイックソバット | ⇩ⓀⓅⓀ ヒット時⇨でロケットディスチャージへ |

**変更があった技**

| |
|---|
| バックナックル（⇦Ⓟ） |
| シャドウスピンキック（⇦ⓅⓀ） |
| シャドウストームコンボ（⇦ⓅⓀⓅ） |
| クイックコンボ（⇨Ⓟ＋ⓀⓅ） |
| クイックバックスピンキック（ディフェンシブムーブ中　Ⓟ＋Ⓚ） |
| フライングクロスチョップ（ロケットディスチャージ中　Ⓟ） |
| デジャヴ（ロケットディスチャージ中　Ⓟ＋Ⓖ） |
| ヴィーナス（ロケットディスチャージ中　Ⓟ＋Ⓚ＋ⒼⓅ） |

ロケットディスチャージを使った連係が割り込まれやすくなり、単純な二択は通用しにくい。また、シャドウスピンキックはカウンターヒットでもダウンを奪わなくなったが、かえって攻めやすくなったともいえる。フライングクロスチョップはガード時によろけを奪えず、デジャヴはダメージが少し低下。

## うつ伏せダウンを攻める

シャドウハンマー（⇩⇨Ⓟ＋Ⓚ）で頭崩れを奪った後は、ロケットディスチャージからの技で有効な受け身攻めを仕掛けるチャンス。クイックソバット（⇩ⓀⓅⓅ）を決めてうつ伏せダウンを維持し、そこからロケットディスチャージに移行するのもオススメだ。確定ダメージも、基本コンボのフェイススマッシュ（⇦ⓀⓅⓅ）を決めるのとほとんど変わらない。

その後は、すぐさまフライングクロスチョップ（ロケットディスチャージ中Ⓟ）、またはロードロップキック（ロケットディスチャージ中⇩Ⓚ）へ。どちらもその場受け身にピッタリと重なり、完全な二択になる。方向次第では、フライングクロスチョップが横転受け身にも当たってくれるぞ。

ロードロップキックをガードされたときの反撃が怖いなら、立ちガードを崩す選択肢にトペ・モルタル（ロケットディスチャージ中Ⓚ＋Ⓖ）を活用しよう。フライングクロスチョップ同じく技の後に受け身を取れるため、空振りしてもリスクが低い。もちろん、デジャヴで大ダメージを狙うのも手だ。



頭崩れを奪った後のコンボをクイックソバットにすれば、うつ伏せを維持できる。



その場受け身を取る相手を、ロケットディスチャージ中の技で攻め立てよう。

## デモンダンスの活用

デモンダンス（⇙Ⓟ＋Ⓚorロケットディスチャージ中Ⓟ＋Ⓚ）は、着地のスキが非常に小さいのが特徴。特殊上段のデモンズテイル（⇙Ⓟ＋Ⓚorロケットディスチャージ中Ⓟ＋ⓀⓀ）と併せ、遠距離から攻め込むときに活用していこう。小さくジャンプする特殊移動なので、下段技をかわしつつ接近できる。着地後は、中段でカウンターヒット時に急所崩れを奪えるビハインドヒールキック（敵背後Ⓚ）、ノーマルヒットでダウンを奪える下段のレプスローキック（敵背後⇩Ⓚ）で二択を仕掛けるのが基本。受け身を攻めるときにデモンダンスで接近し、この二択を仕掛けていくのもいいだろう。

また、起き攻めに活用するのも一つの手。タイミング良く相手を跳び越え、起き上がったところに攻撃を仕掛けよう。中・下段の起き上がり攻撃を跳び越えられれば、そのスキに攻撃できる。投げ技のほか、側面＆背後硬化カウンター以上で崩れを奪えるミドルキック（⇗Ⓚ）も狙っていこう。確定のダウン攻撃を決めた後は、相手がその場起き上がり攻撃を出しやすいぞ。



起き上がり攻撃にタイミングを合わせ、デモンダンスで跳び越えられれば……、



背後や側面を取れる。すかさずミドルキックをたたき込み、崩れからのコンボを狙え！

Virtua 5 ミニ事典

**ブレイズ補足：**ジャンピングハンマーナックルは早いタイミングで空中判定になるため、投げに相殺されにくい。ハンマースマッシュ（⇦⇨Ⓟ＋Ⓚ）やシャドウスピア（⇨Ⓚ）をガードされた後など、不利な状況での「逆二択」に活用していこう。立ちⓅをノーマルヒットでくらった後や、ミドルキック（⇗Ⓚ）をガードされた後程度の不利なら、しゃがみⓅもかわせるぞ。



豊富な引き出しを作り、相手を惑わせろ!!

対戦攻略

# アイリーン

Eileen

迅雷鑽天からの有効な戦術、コンボや起き攻めと、戦術に幅が広がる攻略を紹介しよう。

Text：華火晨

## 壁際の有効な戦術

相手を壁に追い詰めたときは迅雷鑽天（⇨Ⓟ＋ⓀⓅⓅ）が強力。2段目カウンターヒット時は3段目までつながり、壁ヒット～猿猴落天（敵ダウン⇧Ⓟ）が入る。初段や2段目から大聖脱靴（⇩⇧⇦Ⓚ）に派生させれば、間合いが離れず必ず触れさせることができるぞ。ヒット or ガードでよろけ、カウンターヒットで足崩れを誘発できるので避け以外の行動に強い。避ける相手には大聖翻爪に派生させて壁よろけを奪おう。その後、猿猴入林（⇨⇨Ⓟ）を出せば確実に腹崩れを奪える。



相手の反撃を誘うため、ディレイをかけて出そう。しゃがみ対策には打ち切りも。



回復可能な[illegible]苦手な相手は迅雷鑽天などの中段で浮かせられる。

## トリッキーな起き攻め

相手の起き上がり攻撃を読んだら、猿猴跳墻（⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）を重ねよう。避けつつ背面を取れるぞ。若干早めに重ねるのがコツで、早く出すほど有利になる。その場起き上がり攻撃に対して狙えば非常に簡単。横転起き上がり攻撃には斜身釘脚（オフェンシブムーブ中Ⓚ）を狙おう。

猿猴出洞（猿猴入洞中Ⓟ）を狙う手もある。その場起きに合わせて猿猴入洞（⇩⇧⇦Ⓟ＋Ⓚ）を出せば、横転された場合でも割り込み行動に切り替えてタイミングを調整できる。



足位置によって移動方向が決まるが、重要なのはタイミング。



相手の下[illegible]きる中段を当て[illegible]

## REVISION1 変更点

| 変更があった技 |
|---|
| 大聖翻爪（⇩⇧⇦Ⓟ） |
| 大聖連爪（⇩⇧⇦ⓅⓅ） |
| 十字帰面爪（⇦ⓅⓅ） |
| 単飛脚（⇩Ⓚ） |
| 前空翻落腿（前空翻中Ⓚ） |
| 飛猴乱墜（⇨Ⓚ＋Ⓖ⇩Ⓚ） |
| 悟空散蹋（悟空疾地中Ⓚ） |

大聖翻爪と大聖連爪は、半回転属性から全回転属性に。単飛脚はダメージが若干アップしている。前空翻落腿は空中判定が追加され、見た目通りの技に。飛猴乱墜は、初段立ちガード時の2段目ガード不能が削除。悟空散蹋は不利が減少し、確定反撃を受けないように。



相手のしゃがみ以外の行動にはめっぽう強いぞ。

## キャンセル行動を使った戦術

前号でも軽く触れたが、今回はより詳細な戦術を紹介。難解に見えるキャンセル行動も、有効な連係から覚えていけば体得できるはずだ。

発生が早くリーチの長い迅雷鑽天の1、2段目は、実はほかのキャンセル行動始動技よりも強力だ。始動技のヒット／ガードを問わず前空翻落腿（前空翻中Ⓚ）に派生させた場合は相手のアッパークラスの発生の技に勝てる。カウンターヒットした場合、立ちⓅが連続ヒットするので見返りも大きい。

大聖翻爪（⇩⇧⇦Ⓟ）に派生させた場合には、見返りこそ小さめだが、避けと暴れにも対応している。ガードされても有利なため、しゃがまれない限り攻めを続行可能な点が魅力だ。

また、コンボを前空翻キャンセルで締めてトリッキーな受け身攻めも可能。落地盤掃腿（前空翻中⇩Ⓚ）が重なるので、着地から中段と振り分けよう。

肘より若干遅い発生で、主力となる連係始動。硬化カウンターで2段目まで連続ヒット。





猴子跳澗（⇩⇧⇦Ⓟ）移行は相手の⇩Ⓟや肘にも勝つ。打ち切りよりも高ダメージだ。

## 細かいコンボ群

[illegible]なコンボ始動技が少なめなので、コンボに移行できる技をうまく使ってダメージ効率を上げていくことが重要。

猿猴偸桃（⇧Ⓟ＋Ⓚ）や左右破膝（⇦Ⓟ＋ⓀⓅⓅ）カウンターヒット時の足崩れは、掄劈擺蓮（⇧ⓅⓀ）で追い打ちしよう。この後、相手はきりもみで倒れるため受け身が難しくなる。そこに後側翻（立ち途中Ⓚ）を重ねると受け身に失敗した相手に当たり、受け身を取られた場合は間合いを離せるため、ノーリスクで追加ダメージを狙える。

飛猴旋子（⇨⇨Ⓚ）は発生が遅いが、確定反撃を受けないコンボ始動技。主に、尻もちよろけを奪ったときなどの大幅有利時に狙おう。足位置平行時⇩Ⓟで浮かせ直し、掄劈擺蓮や迅雷鑽天で追い打ちできる。そのほか、飛猴撲食（⇩Ⓟ）は確定反撃を受けない空中判定技。肘からのコンボが入る。

左右破膝後は前ダッシュ⇩Ⓟで浮く。壁近くでは、Ⓟからの技で壁ヒットを狙える。





軽量級には若干遅らせると浮かせ直せる。ハの字時はキャラによって入らない。

Virtua 5 ミニ事典

**アイリーン補足：**肘クラスの確定反撃で強力だった、硬化ヒットでの十字帰面爪（⇦ⓅⓅ）～大聖連蹋（⇩⇧⇦ⓀⓀ）ヒット時Ⓚが、⇦ⓅⓅヒット時のキャンセル受け付け幅が変更されたため決まらなくなった。REVISION 1では、猿猴遊林（⇦ⓅⓅⓀ）を使おう。



状況に合わせた技の選択を心がけよう

対戦攻略

# パイ・チェン
Pai Chan

REVISION1 の変更点、中距離での攻めと防御的な技を紹介。多彩な戦術を構築しよう。

Text：矢永

## 変更点補足

右のカコミは REVISION 1 の変更点。コンボ、立ち合いで大活躍する燕青架単壁（Ⓟ＋Ⓚ）が調整されたが、強力な技には変わり無い。修正点を確認し主力技として使っていこう。なお、ガード後のしゃがみ Ⓟ は、飛燕単脚（⇦Ⓚ）でつぶせる。

このほか、カウンターヒット時に投げがつながっていた上歩掃沖掌(⇨⇦Ⓟ)と、弾膝穿掌(⇨ⓀⓅ)は、投げがつながらなくなった。どちらも派生技が連続ヒットするので、そちらにつなげれば問題無く使っていける。



カウンターヒットから、投げがつながらなくなってしまった弾膝穿掌だが…



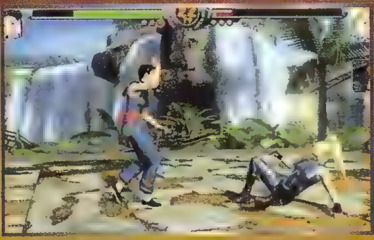
カウンターヒットから高…

## しゃがみガードを崩す

先月号で紹介した技だけでも十分闘えるが、しゃがみガードに対してのダメージ効率が悪い。これを解消するために、しゃがみに有効な旋中腿（⇧Ⓚ）と高弾腿（立ち途中 Ⓚ）を使っていこう。

旋中腿はしゃがみガードに対してよろけを誘発でき、ガードされても派生技があるので手を出されづらい。よろけ後は投げと燕青虎双破（⬇⇨Ⓟ）の二択が強力なほか、回復が遅い相手には連拳腿（ⓅⓀ）をつなげよう。高弾腿はヒット時に尻もちよろけを誘発でき、ガードされても確定の反撃を受けない。ヒット後は回復が困難なので、上記の二択のほかに、再び高弾腿で尻もちよろけを狙ったり、跳歩蒼下捶(⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ)で攻めるのも有効。

どちらの技もしゃがみガードには有効だが、避けられるとスキが大きい。しゃがまれるとリスクの大きい、回転系の技との使い分けが重要となる。



発生は早く、ダメージが高いので相手の…

## REVISION1 変更点

**変更があった技**

燕青架単壁（Ⓟ＋Ⓚ）

バウンド対応技である燕青架単壁は、ダメージが少し減少し、わずかに硬直が増えた。コンボに組み込みにくくなったほか、ノーマルヒットで壁よろけを誘発できなくなり、ガードさせたときの有利も減少した。



ダメージが減り、ヒット後若干拾いづらく、コンボへの影響大。



ガード時の有利は減ったが、カウンターなら立ちⓅがつながる。

## 中距離での選択肢

中距離からは発生が早い、立ち Ⓟ から攻めていくのが基本。立ち Ⓟ はガードされても有利になり、穿沖拳（⇨⇨Ⓟ）や飛燕単脚でしゃがみ Ⓟ をつぶせるので、この二つの技を中心として選択を掛けていこう。立ち Ⓟ に対して、しゃがみガードやしゃがみ技で対抗してくる相手には、旋中腿でのよろけ狙いが有効。

遠距離からは、中段攻撃の燕青騰空擺脚（⇨⇨Ⓚ＋Ⓖ）と、下段攻撃の跳歩蒼下捶で直接二択を掛けていくのが強い。燕青騰空擺脚は、ヒット時に空中たたき付けからのコンボを狙え、ガードされても確定の反撃は無い。跳歩蒼下捶は、カウンターヒットで足崩れを奪え、ヒット時はわずかに有利。ガードされると不利になるが、⇩の追加入力で仆腿に移行したときは、何とガードされても有利になる。仆腿からの中・下の二択は対応されづらく強力なので、遠距離ではこの跳歩蒼下捶～仆腿を主力に、戦術を構築していこう。

中・遠距離では、相手のけん制技を誘って、バックダッシュなどでスカしていくのも重要。スキの大きな技をスカしたときは、相手の硬直に大ダメージを奪える連環単劈（⇨⇨ⓀⓅ）をたたき込んでいこう。これができれば相手も容易にけん制技を打てなくなり、中・遠距離での立ち回りが格段に楽になる。



ガードさせれば有利になる非常に優秀な技。



相手のけん制技のスカりを見逃さないように。

## 守勢時に頼れる技

パイはさばき技やスカし性能のある技を多数持っている。それらの技の特性をしっかりと理解して、相手の攻撃に合わせて使っていこう。

上歩掃沖掌は出始めに上・中段Ⓟ、肘に対するさばき判定がある技。肘と投げの基本二択に対して使えば、両方を回避することができる。手技の多いアオイなどに対しては、特に使い勝手がいい。出始めにくらい判定が小さくなる燕青雷撃拳(⬇⇦Ⓟ)は、不利な状況から使えばしゃがみ Ⓟ や立ち Ⓟ をスカすことができる。穿沖拳などの派生に上段攻撃がある技はしゃがみ Ⓟ を打たれやすいので狙い目だ。ヒット後は穿沖拳で軽量級 Ⓟ をつぶせるほど有利になる。身を引きつつ攻撃する裏圏捶（⇧Ⓟ）は、少し離れた方がスカし性能を生かしやすい。ヒット時は浮かせることができるので、リターンは大きい。

連下旋腿(⬇or⇩ⓀⓀ)は、1発目がしゃがみ判定なのでつかみに相殺されない。硬化カウンターヒット以上で連続ヒットして、ダウンが奪えるので暴れ技として使いやすい。燕舞連脚(⇨Ⓚ＋Ⓖ)は出始めに背向け判定があるので、つかみに相殺されない。ヒット時は空中たたき付けからのコンボが狙えるので、つかみを一点読みしての大ダメージを与える選択肢として利用価値が高い。



しゃがみⓅ、立ちⓅをくらった後は狙い目。



判定の弱い中段攻撃はスカすことができる。

Virtua 5 ミニ事典

**パイ補足:** 燕青架単壁ガード後や、跳歩蒼下捶ノーマルヒット後などのわずかに有利な状況では、⇦Ⓚ入力の飛燕単脚ならしゃがみⓅをスカしつつ、最速の避けもつぶすことができる。燕青騰空擺脚ガード後などの背向けでつかみがしゃがめないときは、一瞬でしゃがみ状態になる⇩入力での移動や、坐盤双掌（敵背後Ⓟ＋Ⓚ）や飛燕単脚などの、背向け状態を維持する技でもつかみを回避可能。



リスクよりも大きなリターンを奪え！

対戦攻略

# ウルフ・ホークフィールド

Wolf Hawkfield

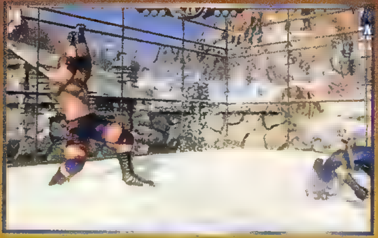
戦術面の見直しと、壁からのコンボを紹介。細かい打撃技の特性を見逃すな！

Text：アストロ

## 基本戦術再考察

単発系打撃が多いウルフは、状況に見合った技を出さないと攻め手に欠けてしまう。まずは、状況に合わせた技を出すよう心掛けたい。手堅く出せる立ちⓅやしゃがみⓅヒット時は、スクリューフック（⇨⇧⇩⇧⇦Ⓟ）を主軸に狙っていこう。しゃがみガードにはスクリューラリアット（⇨⇧⇩⇧⇦ⓅⓅ）が決まり、暴れにはダウンを奪える。ここで避けなどの回避方法を取るなら、投げ技を狙うチャンスだ。

しゃがみ状態では、今回はリバーススレッジハンマー（⬇⇧⇦Ⓟ）が役立つ。ガード時には肘クラスの反撃は受けてしまうほどスキが大きいが、カウンターヒットさせると転がるようにダウンを奪え、さらには受け身を取らない相手には大ダウン攻撃まで狙えるのだ。バクチ要素は高くなってしまうが、見返りを求めるなら狙う価値はある



リバーススレッジハンマーがカウンターヒットすれば期待値UP！

## R.A.Wから技を選ぼう

R.A.W（Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）から出せる新技のナックルアロー（Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ成功時Ⓟ）は、カウンターヒット時にはエルボーバット（⇦Ⓟ）や各種上段投げが確定する。しかし、意外とナックルアロー自体がスカってしまうことが多い。そこで注目したいのが、R.A.W～レベルバックチョップ（Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ成功時Ⓟ＋Ⓚ）。技の持続時間が長いためナックルアローより当たりやすく、ヒット後は相手を側面に向かせて大きく有利となるので、状況ごとに技を選んで出していきたい。



せっかく当て身に成功しても、ナックルアローだとスカってしまう場面が多い。



[illegible]レベルバックチョップに変えることで、ヒットしやすくなるぞ。

## REVISION1 変更点

コマンドが変わった技

| 技名 | 変更後のコマンド |
|---|---|
| ヨーロピアンエルボー | ⇩⇦Ⓟ（カウンターヒット時）⇨Ⓟ+Ⓖ |

変更があった技

| |
|---|
| ローパンチカット（⇩Ⓟ+Ⓚ） |

ウルフの変更点は二つで、どちらも戦術に影響する。まずヨーロピアンエルボーだが、REVISION 1ではカウンターヒット時しか投げ技に移行できないようになった。ローパンチカットは、技の硬化が調整されて失敗時に攻め込むことができなくなった。



ローパンチカット失敗からの0フレーム投げが脅威だったが、不利な状況に変更された。防御的な選択肢を取ろう。

## 『VF4 FT』の戦術は通用するのか？

『FT』で有効だった細かい戦術は通用するのか？　と気になる人も多いハズ。ここでは『FT』で有効であった技（戦術）を検証してみよう。

まず、各種よろけから狙えるボディブロー（⇦Ⓟ）で腹崩れを誘発する戦法だが、これは今まで通り狙うことができる。これを狙える代表的状況が壁ヒット後。相手と壁の位置関係次第ではよろけ回復が困難なのも今まで通り。ここで『5』ならではの状況が生まれることも一つのポイント。相手との壁位置が若干斜めの状態で壁ヒットさせると、よろけに変化が生まれる。その最中にボディブローを当てると、何と背後崩れを誘発できるのだ。背後崩れを奪えば、背後しゃがみ下段投げが確定で決まって大ダメージを与えられる。状況限定ではあるが、相手との位置を把握しながら狙ってみたい。

次に、よろけ中にエルボーバットを当てて投げる戦法だが、これも今作で有効。ただし、『VF4 FT』の感覚でその場から最速投げを入力してしまうと、スカってしまうか、もしくは打撃で相殺されてしまう。ここで若干前ダッシュを挟んでから投げコマンドを入力すれば、0フレーム投げになる。つかみ動作が無く瞬時に投げるため、投げ抜けが困難で強力な連係だ。

壁ヒットからのボディブローで背後崩れ！





背後下段投げが確定で大ダメージ！

## 投げに相殺されない打撃を決めろ！

単発系打撃が多いウルフは、有利不利の状態が分かりやすい。そのため、不利時の行動は防御に徹するか、相手の投げを読んだとしてもしゃがみⓅ程度のリターンを望めない技に偏りがちになってしまう。ここでは、それを打破しつつリターンを期待できる技を紹介しよう。

まず一つ目はジャンプ属性のあるバウンディングエルボー（⇩Ⓟ＋Ⓚ）で、ある程度の不利な状況なら投げに打ち勝てる。コメットフック（⇧Ⓟ）、バーティカルスマッシュ（⬇⇧Ⓟ）、アローナックル（⇧Ⓟ）、ソバット（⇦Ⓚ）などのガード後だ。これらの技後にバウンディングエルボーを出すと、相手の投げに打ち勝つことができるのだ。バウンディングエルボーからはコンボを狙えるので、相手の投げを読んだときに決まれば見返りが大きいぞ。

次に注目したいのが、ローリングソバット（⇦Ⓚ＋Ⓖ）。こちらは反撃は入らないが大きく不利な場面で、投げに打ち勝てる。具体的には、ウルフ最大の主力技であるニーリフト（⇨Ⓚ）のガード後。この状況でローリングソバットを出せば相手の投げに打ち勝てるのだ。ノーマルヒットで尻もちを奪えるため、しゃがみⓅより大きなリターンを望めるぞ。

ニーリフトガード後は不利（大）だが……。

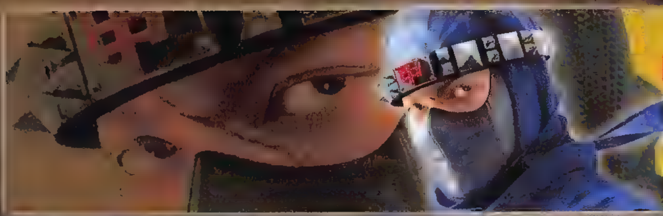




ローリングソバットで投げに打ち勝てるのだ。

Virtua 5 ミニ事典

**壁よろけからの補足**：壁ヒット時にボディブローで各種崩れを誘発するのだが、微妙な位置で壁よろけを奪った後は迷ってしまいがち。だが、ボディブローまでワンセットで入力を行ない、その後の相手の状態を冷静に見れば十分確認できるレベルだ。正面で腹崩れの場合は、遅めにしゃがみⓅを当てて浮かせ直し、クイックショルダー（⇦⇨Ⓟ+Ⓚ）などで追撃しよう。



システムを利用してダメージ効率を上げよう！

対戦攻略

# 影丸 Kagemaru

今回は投げの相殺システムに注目。不利な状況でダメージを取れる戦術を覚えよう。

Text：養老影

## 投げと相殺されない打撃

不利な状況で打撃を出すと、投げと相殺になる。投げられることは無いが、ダメージを与えることもできない。そこで、暴れに使用する技として、投げと相殺されない打撃を使っていこう。

具体的には、しゃがみ状態になる技や背後状態になるもの、そして空中判定になるものがそれに当たる。不利が小さい状況であれば、発生の早い立ちⓅなどでも投げと相殺にならないぞ。

出始めから空中判定になる飛び前蹴り（⇧Ⓚ）は、発生が早くかなり不利な状況でも投げと相殺されることが無い。ただし、立ちⓅなどに負けた場合、空中コンボをくらってしまうので注意。旋風蹴り（⇨Ⓚ）は、発生はやや遅いもののガードされても確定で反撃を受けることが無く、ノーマルヒットでダウンを奪える。見た目以上にリーチが長いため、かなり使いやすいだろう。斧旋連脚（⇨Ⓚ＋Ⓖ）はかなり不利な状況でも相殺されることが無く、空中コンボまで決めれば大ダメージを与えられる。受け身を取ることが可能なので、ヒット確認してコンボを入れよう。

不利な状況を利用して、投げを狙う相手に逆にダメージを与えよう。ただし、打撃技はカウンターでくらってしまうので、多用し過ぎないように。



発生が早くすぐ空中判定になるため、投げと相殺されることが無い。



受け身を失敗したらヒット確認して、空中コンボをたたき込もう

## REVISION1 変更点

| 変更があった技 |
| --- |
| 龍尾蹴り（⇦ⓀⓀ） |

カゲには、あまり目立った変更点が見当たらない。龍尾蹴りの1発目がカウンターヒットしていた場合、2発目が確定で連続ヒットするようになった程度。ただしヒット確認をすることがかなり困難なため、今まで通りの使い方で問題無いだろう。



今まで同様、ディレイで出すのがメインの使い道だろう。



性能の高い上段攻撃を使いこなせ!!

対戦攻略

# 舜帝
## Shun Di

今月は、使える上段攻撃を多数紹介。2D ライクな、ヒット確認からの連続技を決めていこう。

Text：華明じじい

## 主力となる二つの上段攻撃とヒット確認からの連続技

近距離では、挑腕撩拳（⇩⇧⇨Ⓟ）や月牙叉撃（⬇⇧Ⓟ）のカウンターヒットを狙っていきたいが、どちらも発生がそれほど早くないため、立ちⓅなど発生の早い技に止められてしまいやすい。

こんなときは初段の発生が早く、ヒット確認からつなげられる何仙連環臂打（⇨ⓅⓅⓀ）を使っていこう。初段が硬化カウンターヒット以上で3発連続ヒットするのでダメージが高く、ヒット時はダウンを奪うことができる。2発目まで先行入力で出しておき、初段がカウンターヒットしたときは3発目のⓀにつなげていくというのがヒット確認の手順だ。3段技なので確認は簡単。相手がガードしていたときは、2発目で止めてほかの技への連係や、飲酒数が足りているなら何仙仰飲（酒4以上 ⇨ⓅⓅⓅ＋Ⓚ）につないだりと、ガードされても"攻める"選択肢が残るため優秀だ。



この黄色い[illegible]ら、即座にⓀにつなげていこう。

全回転上段攻撃の横掃撃（⇨⇦Ⓟ）は、避け対策として近距離の選択肢に取り入れていこう。全回転攻撃ながら発生がヒザクラスと早く、ガードされてもスキが小さい。ヒット時は相手を背向け状態にすることができ、飲酒8杯以上なら横掃仰飲（酒8杯以上⇨⇦ⓅⓅ）が連続ヒット。

カウンターヒット時は大きく有利になり、何と挑腕撩拳が連続ヒットする。距離さえ近ければほとんどのキャラに確定するので、ヒット確認からつなげて大ダメージを与えていこう。



発生が早く使いやすい全回転攻撃の横掃撃。カウンターヒットすれば、

挑腕撩拳[illegible]の後のコンボを[illegible]体力の5割近くを奪える。

## REVISION1 変更点

**コマンドが変わった技**

| 技名 | 変更後のコマンド |
|---|---|
| 酔仙仰飲 | （酒4以上）⇦ⓅⓅ |

**変更があった技**

| |
|---|
| 酔仙奔打（⇨Ⓟ＋Ⓚ＋ⒼⓅⓅ） |

酔仙仰飲の使用可能飲酒数が、8杯から4杯に減少。空中コンボや、中間距離からの攻め手として使える技なので、出しやすくなったのは強化点だ。酔仙奔打（⇨Ⓟ＋Ⓚ＋ⒼⓅヒット or ガード時Ⓟ）は、ディレイで出しても2発目のダメージが変わらなくなり、ディレイ幅が短くなった。ダメージが減ったため、コンボなどには使いづらくなったが、中間距離でのけん制技としては十分役立つ。



ダメージが若干減ったが、それでもなかなかの威力。

## 特殊な性質を持った二つの技

シュンは他キャラには無い、特殊な性質を持った技を多数持っている。その中でも、知っていれば実戦で役立つ技をここで紹介。

まず一つ目は独立換杯（⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ）。技後に張果老へ移行する上段の2段パンチ。ガードされても大きく有利になり、張果老からの選択肢で攻めることが可能。ヒットしたときはさらに有利が大きくなり、横掃仙撃（張果老中Ⓟ）が連続ヒット。飲酒4杯以上なら横掃仙撃～横掃仰飲までつながるので、全体力の1／3近くを奪うことができる。ノーマルヒットから大ダメージを与えることができ、ガードされても有利になるので遅らせ打撃として非常に優秀。カウンター狙いにも悪くないので、近距離での主力技として使っていこう。

二つ目は仰身飲酒（⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）。出始めからしゃがみ判定になるので、大きく不利な状況でも投げに負けない。投げをスカしつつ、打撃技はノーマルヒットでくらえるので、主力のコンボ始動技にカウンターヒットが必要なパイやアオイなどに使っていこう。ただし、投げをスカしたときに仰身動酒（⇨Ⓟ＋Ⓚ＋ⒼⓅ）に派生しても、基本的に相手のガードが間に合ってしまう。ガードされてもリスクは無いので、ディレイも絡めて派生させていこう。



ノーマルヒットでも大ダメージを与えるぞ。



不利が大きくても投げをスカせる。

## 受け身攻めのバリエーションを増やそう

横転受け身を攻める際は、避けに対して強く、立ち技での暴れに対して大ダメージを奪える横掃撃が主力。しゃがみガードやしゃがみ技に対する中段攻撃としては、腹側避けの半回転属性を持ち、ガードされてもリスクが無い単飛跳撃（Ⓚ＋Ⓖ）でつぶしていくか、思い切ってコンボ始動技の龍尾脚（⇧Ⓚ）を狙っていこう。立ちガードで固まる相手には、投げや背中側避けの半回転属性を持つ下段攻撃の後蹴連腿（⇩ⓀⓀ）で崩していくほか、ガードされても有利になる側端仙蹴（⇨Ⓚ）から張果老での選択を仕掛けていくのが有効。

受け身攻めには、背向け曹国舅からの攻めも使っていきたい。最も狙いやすいのは、腹崩れに連蹴廻手（ⓀⓀⓅ）で追撃した後のその場受け身。連蹴廻手で追撃した後に、最速で仰飲杯手（⇧Ⓟ）をキャンセルして構えれば、相手が立ち上がる直前に動けるようになる。ここから、下段攻撃の老虎擺尾（敵背後曹国舅中⇩Ⓚ）と中段攻撃の背身撩腿（敵背後曹国舅中Ⓚ）で二択を仕掛けよう。どちらもガードされたときのリスクが低く、ヒット時は再度ダウンを奪える。この受け身攻めを嫌って相手が受け身を取らなくなったら、コンボ後の仰飲杯手をキャンセルせずに、バウンドを拾っていこう。



発生が早いので、しゃがみⓅもつぶせる。



バウンドコンボは重要なダメージ源だ。

Virtua 5 ミニ事典

シュン補足：横掃撃カウンターヒット後の挑腕撩拳は、アオイの背後当て身や、ベネッサのターンディフェンシブエルボーで回避されてしまう。この2キャラには仰飲杯手などにつなげていこう。また、派生技の横掃仰飲は飲酒8杯以上で出せるようになるが、張果老中の横掃仙撃からであれば、飲酒4杯から出せるようになっていることを覚えておこう。



技の性能を理解して戦術に役立てよう！

対戦攻略

# リオン・ラファール Lion Rafale

基本戦術の中核となる主力技の紹介から、難度の高いコンボまで幅広くお届け!!

Text：ちび太

## 主力技紹介

主力である肘などの中段攻撃は、与えるダメージが小さい。ときには、ダメージ効率のいい打撃も取り入れるようにしたい。

気軽に戦術に組み込める疾歩昇穿手（⬇⇨Ⓟ）や双耳旋風（Ⓟ＋Ⓚ）は、そこからのコンボでダメージアップできるため、リオン必須の技。

前者は攻撃発生がそこそこ早く、カウンターで相手を高く浮かせられるため、コンボ始動技として狙っていく。また、ガードされても確定反撃を受けないのが強み。ノーマルヒットでは若干有利なので、攻めを維持できるという利点がある。

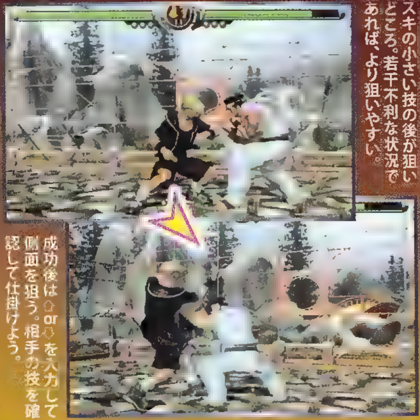
後者は発生が遅いものの、ノーマルヒットでコンボを狙えるのが特徴。相手との距離が離れているときなどに狙っていきたい。こちらもガード後は確定反撃を受けないので、発生の遅さを利用して、下段攻撃との二択を仕掛けるのに最適だ。



ノーマルヒットでコンボが狙えるⓅ＋Ⓚは、ダメージを奪うのに最適。

## 破骨手を使ってみよう

ダウンしないⓅ属性の攻撃を受け止める破骨手（Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）と、同じく下段属性を攻撃を受け止める截脛手（⇩Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）。今作では、当て身成功時にダメージを受けること無く派生技に移行できる。そのため、直接的な二択が発生しない場面で取り入れれば、スピーディーで流れるような闘い方ができるぞ。狙いどころとしては、しゃがみⓅを筆頭に、⇨Ⓟ、⇨Ⓚ、⇧Ⓚといったメインとなる技の後が挙げられる。成功時は、側面から確定反撃や素早い二択を仕掛けていこう。



スキの小さい技の後が狙いどころ。若干不利な状況であれば、より狙いやすい。

成功後は⇧or⇩を入力して側面を狙う。相手の技を確認して仕掛けよう。

## REVISION1 変更点

| 変更があった技 |
| --- |
| 換歩提膝（換歩中Ⓚ） |

大きな変更があったのは換歩提膝（換歩中Ⓚ）。前バージョンでは、ディレイで出した場合は特殊なやられが発生しなかったが、REVISION1 ではディレイで出しても尻もちとアゴ崩れを誘発するように変更。



ディレイで出してもノーマルヒットで尻もちに。



ディレイを駆使した換歩からの選択肢と、投げが強力に！

## 投げに相殺されない打撃を使おう

投げ技と打撃技が相殺する新システムにより、大きく不利な状況で無理に暴れるのは効率が悪い。そのため、ガードなど防御的行動が中心になってしまう。だが、技の性能を生かせば相殺されずに攻められるぞ。

投げに相殺されない技で強力なのが、後蹴腿（⇦⇦Ⓚ）と二陰陽（⇦ⓅⓅ）の二つ。前者は技の性質上、瞬時に背向け状態に移行するため相殺されずに済む。コンボ始動技でもあるので、相手の重量が軽いほどダメージの期待値が高い。その分リスクは高く、ミドルキックをくらうと背後崩れになってしまうぞ。最悪の場合、背後崩れから背後下段投げを決められてしまうのだ。

なるべくローリスクで投げに打ち勝つなら、二陰陽を使いたい。こちらは技の出始めにしゃがみ状態が含まれており、そのしゃがみ状態への移行が早いため相殺を防げるのだ。その分大ダメージは与えられないが、ここからの二陰陽～蟷螂双封（⇦ⓅⓅⓅ＋Ⓚ＋Ⓖ）を使って攻勢を維持することができ、スピーディな攻めを展開できる。もしミドルキックなどをくらっても、背後崩れではなくよろけ状態となるので、後蹴腿に比べればローリスク。技後の攻めを継続させたいのであれば、逆二択には二陰陽を使ってみよう。



大きく不利な状況では後蹴腿を狙ってみよう。



ローリスクに投げを防ぎたいなら二陰陽を。

## コンボ紹介

リオンの主力浮かせ技である疾歩昇穿手（⬇⇨Ⓟ）と、受け身の取れないダウンから連続技を狙える単飛脚（⇦⇨Ⓚ）からのキャラ別コンボを紹介。

まず一つ目が、足位置がハの字スタートで疾歩昇穿手～連捶腿取面（ⓅⓀⓅ）～連捶掃手（ⓅⓅ⇩Ⓟ＋Ⓚ）というもの。アイリーンとパイ限定だが、最後の連捶掃手を連三捶盤肘（⇦⇨Ⓟ＋ⓀⓅⓅ）に替えることで、重量級以外のキャラに対して狙っていける。

次に単飛脚からのコンボ。足位置平行スタートでレバー前入れⓅ→レバー前入れⓅ→連旋腿（ⓀⓀ）というもの。これはアキラ、ジャッキー、ブレイズ、シュン、ウルフ、ジェフリー以外に狙っていける。コンボを決めるコツだが、始動技後にすべて最速入力でOK。最初のレバー入れⓅはスカってしまうのだが、そのまま次の立ちⓅを最速で入力すると浮かせ直すので、連旋腿が決まるのだ。足位置がハの字の場合は、レバー前入れⓅ→レバー前入れⓅ→連捶掃手（ⓅⓅ⇩Ⓟ＋Ⓚ）。こちらはアキラ、ブレイズと重量級以外に決められる。該当しないキャラには、転身偸歩双手脚（⇨Ⓟ＋ⓀⓀ）が安定して決まる。この場合はダメージが低くなるものの、全キャラに決めることができるぞ。



連捶腿取面は距離を運ぶので壁ヒットを狙える。



レバー前入れⓅでタイミングを取ろう。

Virtua 5 ミニ事典

**単飛脚からのコンボ補足:** 足位置が平行時でアキラ、ジャッキー、ウルフ、ジェフリーにはレバー前入れⓅ→連捶腿取面が狙える。最初のレバー前入れⓅはタイミングを計るのに最適。どちらにも該当しないシュンとブレイズには、平行時にレバー前入れⓅ→しゃがみⓅ→連旋腿が決められる。すべて最速入力で浮かせ直しが狙えるので、キャラクター別のコンボをしっかりと覚えよう!

変更点をしっかりとチェック

対戦攻略

# 梅小路 葵

*Aoi Umenokouji*



REVISION 1の変更点と、近距離での攻防を詳しく解説。戦術のすべてを頭にたたき込もう。

Text：矢永

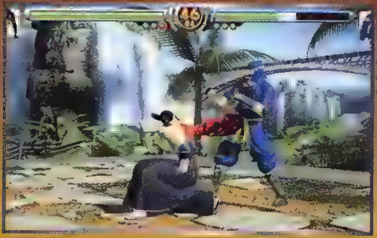
## 変更点補足

アオイのREVISION 1での変更点は、右のカコミにある通り。脛砕きの変更が最も大きいが、そのほかの変更点も戦術に影響を与えている。

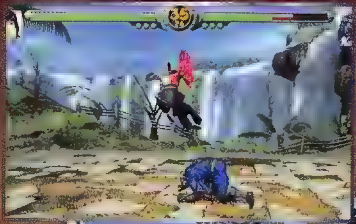
厳止（⇨⇦Ⓟ＋ⓀⓅ）はヒット後の浮きが低くなったので、先月号で紹介した尻もちよろけに対するコンボが入らなくなった。代わりにディレイ幅が広がったので、二択時の中段攻撃としては使いやすさが増している。ディレイの派生技と背後攻撃による攻めを使い分けよう。また、背向けからの厳止（敵背後Ⓟ＋ⓀⓅ⇦ⓅⓅ）にも同じ調整が加えられており、浪返（敵背後Ⓟ＋ⓀⓅ⇦Ⓟ）のカウンターヒットでも浮かなくなったが、厳止にはディレイをかけることができる。

ダウン攻撃の空勢瓦突蹴り（敵ダウン中⇧Ⓚ＋Ⓖ）は、ダメージが減少し、空勢駒手刀（敵ダウン中⇧Ⓟ）と同じ威力になった。ただし、相変わらず発生は早く、朧車（⇧⇧Ⓟ＋Ⓖ）後や海老折り（弓身固め中⇩⇧Ⓟ＋Ⓖ）後に確定するので、ダウン投げよりもこちらを入れていこう。

カコミには載っていないが、ミドルキックをさばける拝み蹴り（⇦Ⓚ＋Ⓖ）も変更。さばき成功時に相手に技が当たらなかったのが当たるように変更され、足崩れを誘発。対アキラ戦や、うつ伏せ頭側の起き攻めに使っていこう。また、システム的な変更で、避けからの最速の0フレーム投げが使えなくなったのが、アオイには痛い変更点だ。



ディレイが掛かるように変更され、使いやすさが格段に上がっている。



朧車からは空勢瓦突蹴りが確定。ダメージは下がったが、それでも高威力。



さばき成功時にヒットするようになった。背向け技なのでつかみにも強いぞ。

## REVISION1 変更点

| 変更があった技 |
|---|
| 脛砕き(⇗Ⓟ) |
| 浪返(⇨⇦Ⓟ＋Ⓚ) |
| 厳止(⇨⇦Ⓟ＋ⓀⓅ) |
| 浪返(敵背後　Ⓟ＋ⓀⓅ⇦Ⓟ) |
| 厳止(敵背後　Ⓟ＋ⓀⓅ⇦ⓅⓅ) |
| 空勢瓦突蹴り(敵ダウン　⇧Ⓚ＋Ⓖ) |

一番の変更点は脛砕き。ノーマルヒットで立ち投げの投げ合い、カウンターヒットでしゃがみ投げが確定していたが、投げ無効時間が付いて先行入力の投げはつながらなくなった。代わりに、ノーマルヒット時は少し有利に。カウンターヒット時は少し待ってから、目押しによるしゃがみ投げが確定する。

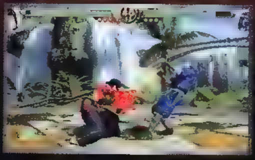


ノーマルヒット後は相手のしゃがみⓅを⇨Ⓟでつぶせる。

## 基本戦術補足

近距離での打撃技に、両止（⇦⇧Ⓟ）を組み込みたい。両止は特殊な性能を多数持っているので、それらを覚えてうまく使っていこう。まず、発生がしゃがみⓅよりわずかに遅い程度の特殊中段の両手攻撃。発生までしゃがみ判定になっているので、上段攻撃をスカしつつ攻撃することが可能だ。このため、少しでも有利な状況から出せば、ほとんどの技をつぶしていける。カウンターヒット時はよろけを誘発できるので、立ちⓅをガードさせた後など、有利が小さなところで手を出してくる相手に使っていこう。ガードされると不利だが、しゃがみガードさせれば有利になる。なお、出始めにしゃがみ判定があるのでつかみに相殺されないほか、両手攻撃なのでさばきに対しても強い。

もう一つ使っていきたい打撃技は、重ね当て（⇦⇨Ⓟ）。ノーマルヒットで打撃投げの天開（⇦⇨Ⓟヒット時Ⓟ＋Ⓖ）までつながり、大ダメージを与えられる。発生がヒザクラスとそこそこ早く、ガード時の不利は大きいが、若干距離が開くので攻められにくい。ダメージが高く、リスクが低いので、避けに対する遅らせ打撃や、しゃがみガードを崩すために使っていこう。また、スキの大きな技への反撃としても、立ち／しゃがみ問わず使えるので優秀だ。



よろけ後は、投げを主軸に二択を迫ろう。



受け身攻めに多用していきたい。

## 不利な状況で役立つ技

心中突（⇩⇧⇨Ⓟ）は、上・中段Ⓟ、肘に対するさばき判定を持つ技。基本二択の肘と投げの両方に対応することができ、さばき成功時は腹崩れを奪える。前号で紹介した扇払い（⇨⇦Ⓟ）と使い分ければ、ほとんどの上・中段打撃に対応できるぞ。また、アキラの猛虎硬爬山～擢打頂肘（⬇⇨Ⓟヒットorガード時Ⓟ）や、爬山量天地（⇨⇨Ⓟ＋ⓀⓅ）などの連係もさばくことが可能だ。

ヒット時に頭崩れを奪える上勢柳扇掌（⇦⇦Ⓟ＋Ⓚ）には、スカし性能がある。少し離れた方がスカし性能を生かしやすく、重ね当てガード後などが使いやすい。

天地陰陽（⇦Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）は、上・中段Ⓟ、Ⓚ、肘、ミドル、ヒザに対する当て身判定を持つ構え。相手の技をいなした後は追撃が決まるので、しっかりと入れていこう。Ⓟ、肘、ミドルをいなしたときは、基本的には厳止での追撃が入る。ただし、Ⓟ、肘をいなした場合、ゴウやカゲなどのキャラにしゃがみガードされると、2発目がスカってしまう。これに対しては中段肘当（⇨Ⓟ）で背後よろけを狙うか、ダッシュしてしゃがむ前に投げてしまおう。ミドルに対しては、しゃがまれても側面を向いているのでほぼ安定してヒットする。Ⓚとヒザをいなしたときは、前号で紹介したように袖伸剣（⇧⇧Ⓟ＋Ⓚ）が決まるぞ。



さばき成功時のリターンの高さが魅力。



天地陰陽からの厳止は、しゃがまれると危険。

Virtua 5 ミニ事典

アオイ補足：草薙（⇩Ⓚ＋Ⓖ）後の反撃をいなすことができる草薙～天地陰陽だが、投げ無効時間が無くなるので注意。天地陰陽への移行中に、かなり早く投げられるので、投げ抜けをするのが困難。上勢柳扇掌を使うときは、相手の様子見にも対応するために、寸止めを交ぜていくのが効果的。相手の技を寸止めでスカしたときは、投げを狙っていこう。



皆さん、恐怖を教えてあげましょう！

対戦攻略

# 雷飛
*Lei-Fei*

踊っているように見えても実際は強力な連係。状況把握には功夫が必要だが、ぜひ覚えよう！

Text：華火霊

## 鶴首捶撃～裏跨虎式の有効な戦術

鶴首捶撃（⇨Ⓟ）、この技は発生こそ遅いが半回転中段で、起き攻めや二択に活用できる。裏跨虎式にも移行でき、主力技といえる。

まず紹介するのは、大鵬擺脚（裏跨虎式中Ⓚ＋Ⓖ）。特殊上段全回転で、技後敗式（技ヒット or ガード後⇩入力で仆腿に）に移行する。ヒット時は相手を横に向かせた状態にでき、大幅な有利状況になる。ガードされた場合でも、崩捶を打てば発生の遅い反撃に勝ち、敗式～独立移行で当て身、側身後掃腿（独立式中⇩Ⓚ＋Ⓖ）で避けながら攻撃、敗式～涅槃式に移行して距離を離す、スカし性能を持つ仆腿で様子を見る、など多彩なフォローができるのでしゃがまれない限り攻める番はこちらにあるともいえる。鶴首捶撃がカウンターヒット、しゃがみにヒットした場合、大鵬擺脚が割り込まれない。大鵬擺脚カウンターヒット時は、崩捶掌壁（敗式中ⓅⓅ＋Ⓚ）や進歩穿心拳（仆腿中ⓅⓅ）が立ちガード不能。これを嫌がってしゃがむ相手には、高弾腿（敗式中Ⓚ）や穿弓腿（仆腿中⇧Ⓚ）がヒット。穿弓腿はガードでよろけを誘発するので安定行動だ。

鶴首捶撃後に固まる相手には、二郎担山（裏跨虎式中Ⓟ）や騰空虎尾（裏跨虎式中Ⓚ）の中段と、跳歩単叉（裏跨虎式中⇨Ⓚ）や翻身後掃（裏跨虎式中⇩Ⓚ）の下段で二択を掛けていこう。

転身撩捜（仆腿中⇨Ⓟ）からも同じように攻めることが可能で、こちらは中間間合いからの奇襲で使うことができる。しかし、鶴首捶撃後は派生があるのに対して、転身撩捜は単発技だ。ガードされた場合、発生の早いさばけない両手・肩判定の技を相手が出してきた場合は、確定してしまうので注意が必要だ。



通常時から出せる横向かせ技がレイには無い。後は背向け中のⓀ＋Ⓖのみだ。



大鵬擺脚後有効なのが進歩穿心拳初段止め。しゃがまれていたら打ち切ろう。



横向き状態の相手に対しては馬歩捶(⇨Ⓟ＋Ⓚ)が有効。カウンターで横崩れを誘発できる。

## REVISION1 変更点

| 変更があった技 |
|---|
| 連撃双掌破(ⓅⓅⓅ) |
| 鶴首捶連撃(⇨ⓅⓅ) |
| 双飛脚(⬋Ⓚ＋Ⓖ) |
| 起身飛脚(裏涅槃式中Ⓚ) |
| 二郎担山(裏跨虎式中Ⓟ) |
| 騰空虎尾(裏跨虎式中Ⓚ) |

連撃双掌破は、カウンターヒット時の腹崩れが削除。与えるダメージは減ったが、ヒット時有利でガードされても五分なため、強いことには変わり無い。2発止めから構え解除～投げが強いため、ここで手を出す相手は多い。暴れを読んだ場合、独立式からの進歩分脚（独立式中Ⓚ＋Ⓖ）で尻もちを誘発もいい。



カウンターヒット時にはこのようになる。

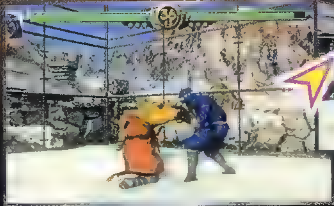
## 構え中不利な状況での選択肢

敗式になっている場合は上記本文を参照のこと。

技後独立式の場合は、側身後掃腿や、相手の反撃を独立式の当て身で取ったり、涅槃式に移行して翻車提拳（涅槃式中Ⓟ＋Ⓚ）で反撃をさばくのが有効。発生の遅い技は解除からのガードが間に合う場合がほとんど。

技後涅槃式の場合は、睡羅漢式に移行して判定の高い技をスカしたり、独立式に移行してからの側身後掃腿、翻車提拳でのさばきが有効。相手背涅槃式の場合はこれらに加え、拗歩捶掌（裏涅槃式中Ⓟ）も使える。発生が早いので、崩捶と同じような使い方ができる。技後跨虎式の場合は、跨虎式中の技を使ったさばきがメイン。跨虎式からの敗式移行は特殊で、それ自体に軸をずらすための高い避け性能がある。リスクも低いため、メインで使える。このとき相手の背中側に移行すれば、投げをくらうことが無いぞ。

打ち切れば反撃に勝つか、構え移行を選択してしまうと後戻りはできない。





フォローが成功すれば攻めを継続可能だが、アドリブ力が要求される。

## 変更点補足

鶴首捶連撃はカウンターヒット時の有利が増えている、カウンターヒット後に双飛脚を打てば割り込まれることは無く、単純な打ち切りと投げのような二択が強化されたといえる。

双飛脚は硬直が延び、投げや重量級Ⓟが確定反撃として決まるようになった。ガードされた場合は避け投げ抜けなどでカバーしていこう。ヒット時のコンボには変更が無いので、今までのコンボで大丈夫だ。

起身飛脚はダメージが若干減少した。しかし、（⬋Ⓚ＋Ⓖ～⇩Ⓟ～⇧⇧ⓅⓅ＋Ⓚ＋ⒼⓀⓀ）などのコンボは相変わらず大ダメージで、コンボ後起き攻めに移行しやすいため主力コンボには変わり無い。

ロケテストバージョンで猛威を振るった騰空虎尾からは、さばき性能が削除された。だが、半回転属性やジャンプ判定、ヒット時の状況はそのまま残っているため、下段や投げ読みや、二択での中段として使っていこう。

二郎担山は、上中段Ⓟ・Ⓚ・ミドル・膝さばき性能が追加されたので、不利な状況での反撃にはこちらを使っていきたい。ガードされた場合の状況は五分から不利になったので、相手背跨虎式中の技の使い分けが必要となった。



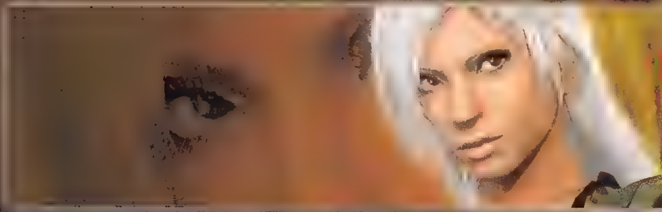
さばき成功時やヒット時は有利になる。



防御用の技から攻撃用の技に変化した。

Virtua 5 ミニ事典

**レイ補足:**排山倒海（⇧⇧Ⓟ+Ⓖ）と黄龍擺尾（⇦⇨Ⓟ+Ⓖ）からジャッキーまでのキャラに、前ダッシュしゃがみⓅ→⇧⇧Ⓟ～Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ→ⓀⓀが入る。また、壁近くで正面に投げた場合は、前ダッシュしゃがみⓅ→しゃがみⓅ→⇨⇨Ⓟ→壁ヒット→大ダウン攻撃が入る。2回目のしゃがみⓅは重量級には最速、他のキャラは若干遅らせると浮き直す。角度によって壁に当たらないのでヒット確認が必要だ。



『VF5』での闘い方を総まとめ！

対戦攻略

# ベネッサ・ルイス Vanessa Lewis

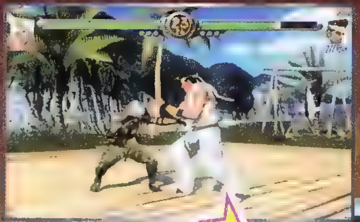
新バージョンの変更点に加え、前作からの変更点もまとめて把握し、本格的な闘いに備えよう！

Text：栗田

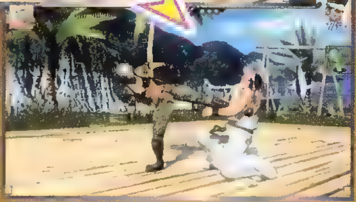
## ディフェンシブの変更点まとめ

『VF4 FT』からの主な変更点をまとめると、まず⬂Ⓚ⇨Ⓟ+ⒼⓀによる近距離戦の強化が目立つ。ほかにも⬁Ⓚ、Ⓟ+Ⓚ、立ち途中Ⓟといった主力中段技の発生が早くなるなど着実にパワーアップ。ただし、⬇or⬁Ⓚの半回転削除、Ⓖ押したまま⬁or⬂Ⓚからの打撃投げ削除といった弱体化も。

また、見た目にも大きく変わったのはホールド関係の技。直接のダメージは低いが、側面ヒットからの攻撃を仕掛けられるようになった。Ⓚ⬃or⬁Ⓚ や Ⓚ+Ⓖ も側面ヒットする技だ。



⬁Ⓚの発生がアッパークラスになったので、しゃがみⓅヒット後に出す[illegible]

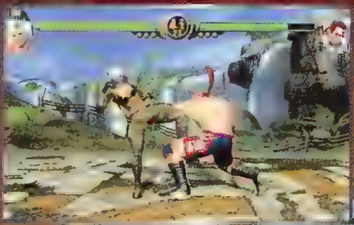


相手のしゃがみ[illegible]をつぶせるように[illegible]リーチの大きさ[illegible]使い[illegible]よう。

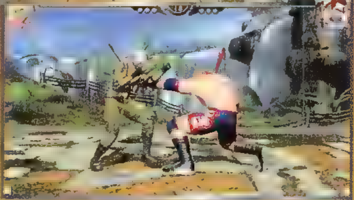
## オフェンシブの変更点まとめ

『VF4 FT』には無い、新技の⇨⇨Ⓚが遠距離戦の主力になるので覚えておこう。近距離戦では⬁Ⓚからの新連係が強いが、⬁Ⓚの空中判定が無くなり、下段技をかわせない点に注意。⇦⇨Ⓚはコマンドが変わったほか、よろけを誘発できるのが、しゃがみガード状態の相手のみになった。

技というよりもシステム変更だが、⇨Ⓚカウンターで確実に頭崩れになるのは大きな強化。また、こちらもシステムがらみだが、空中の相手に⇦⬁Ⓟ+Ⓚを当てると浮かせ直すようになった。



しゃがみⓅヒット後に⬁Ⓚを出せば、前作なら相手のしゃがみⓅをスカせた。



[illegible]空中判定が無くなり、しゃがみⓅで止められ[illegible]なってしまった。

## REVISION1 変更点

| 変更があった技(ディフェンシブスタイル) |
|---|
| カットイン(⇦⬁Ⓟ+Ⓚ) |
| エルボーラッシュ (⇨Ⓟ+Ⓖ) |
| ヘブンズゲート(⇧⇨⇩⇦Ⓟ+Ⓖor⇩⇨⇧⇦Ⓟ+Ⓖ) |
| テイクオフエルボー (⬇⬁Ⓟ) |

⇦⬁Ⓟ+Ⓚは、技の硬化時間が大幅に延びた(下記参照)。2種類の投げは、それぞれ技後に小ダウン攻撃が確定するように強化された。⬇⬁Ⓟは、立ち状態からの先行しゃがみダッシュ入力で出せるようになった。

| 変更があった技(オフェンシブスタイル) |
|---|
| ストップミドル(⇦Ⓚ) |
| ランディングニーキック(⇨⇨Ⓚ) |
| ハンティングキック(⇨⇨Ⓚ⇧or⇩Ⓚ) |
| エルボーラッシュ (⇨Ⓟ+Ⓖ) |

⇦Ⓚは技後の状況がよくなり、一般的なミドルキックと同様の硬化差になった。⇨⇨Ⓚはカウンターで浮かなくなり、⇨⇨Ⓚ⇧or⇩Ⓚはノーマルヒット時の有利度が減少。⇨Ⓟ+Ⓖは小ダウン攻撃が確定するようになった。

## ディフェンシブ⇦⬁Ⓟ+Ⓚの影響と対策

まず最大の注意点は、⇦⬁Ⓟ+Ⓚをフェイント技として見せてからの0フレーム投げが対応されやすくなったこと。技の硬化時間が長くなったため、相手は技モーションを見てからでも十分に反応できるからだ。投げはまず決まらないので、逆に避けや各種当て身orさばき技を狙うチャンスと考えよう。

次に重要なのは、硬化時間が延びた分、さばき成功後の有利時間も減少したこと。そのため、これまでは余裕をもって決められたダッシュからの⬁Ⓟ+Ⓚが少々難しくなった。ただし、⇦⬁Ⓟ+Ⓚの主な使いどころである五分前後の状況でしゃがみⓅをさばいた後なら、適度に余裕があるので安心しよう。影響が大きいのは、⬁Ⓚガード後など、ある程度不利な状況からさばいたとき。さばき後の足位置が平行ならその場で⬁Ⓟ+Ⓚが確定するものの、ハの字のときは、一瞬のダッシュから絶妙のタイミングで⬁Ⓟ+Ⓚを決める必要があるのだ。場合によっては、⬁Ⓚ+Ⓖ⇨Ⓟ+ⒼⓀやダッシュからのⓅ+ⓀⓅなどで妥協したい。

なお、この状況はさばく前の不利が大きくなるほど悪化し、⬁Ⓚより不利な技だとハの字では確定困難に。そして最終的には平行時の最速⬁Ⓟ+Ⓚすら決まらず、⬁Ⓚが決まる程度の有利しか無くなる。



足位置平行時に⇦⬁Ⓟ+Ⓚでさばくと……、



ハの字になり、その場から⬁Ⓟ+Ⓚが届かない。

## オフェンシブ⇨⇨Ⓚ⇧or⇩Ⓚの活用法

1発目カウンターで浮かなくなったが、その代わり地上で⇨⇨Ⓚ⇧or⇩Ⓚまでつながるため、側面ヒットから攻撃するチャンスが増えた。

このときの状況は、⇨Ⓟで相手の中量級Ⓟまでをつぶせる程度の有利で、最速の投げはしゃがまれてしまう。そのため、主力技の⇨Ⓚや⬁Ⓚは立ちⓅやしゃがみⓅで止められ、また屈伸されると二択が成立しないなど攻めにくい。そこでオススメしたい選択肢が、オフェンシブムーブ(以下:OM)を使った攻撃だ。

具体的には、⇨⇨Ⓚ⇧or⇩Ⓚが側面ヒットした後、まず相手の背中側にOMを出す。⇨⇨Ⓚ⇧Ⓚヒット後なら⇩、⇨⇨Ⓚ⇩Ⓚなら⇧方向へOMを出せばいい。このとき、もし相手がしゃがみⓅなどを出していればしめたもの。相手の背後に回り込めるので、OM中Ⓚで背後崩れを誘発→背後下段投げという超絶コンボがさく裂するのだ。ⓅⓅⓅ系などの前進する技を出されると間合いが離れるので、その場合はリーチの長いOM中Ⓟを使おう。もし相手が様子を見ているようなら、OM中の攻撃をディレイで出したり、OMからの投げを狙うといい。

なお、⇨⇨Ⓚ⇧or⇩Ⓚカウンター時は非常に有利になる。相手は投げをしゃがめないので、OMで攻めるほか、⇨Ⓚと投げの二択攻撃なども有効だ。



ノーマルヒット後はあまり有利ではない。



OMで相手の背後に回り込むのが得策だ。

●文中・ディフェンシブスタイルの技:フロントスリーパー～ホールドフェイスニー(⇨Ⓚ⇨Ⓟ+ⒼⓀ)　ヘビィフック(Ⓟ+Ⓚ)　クラッシュジョー(立ち途中Ⓟ)　シットダウンローキック(⬇or⬁Ⓚ)　グライディングトー／グライディングミドル(Ⓖ押したまま⬁or⬂Ⓚ)　スイッチレフト(ライト)スライサー(Ⓚ⬃or⬁Ⓚ)　ガードクラッシュトルネード(Ⓚ⬃or⬁Ⓚ)　カットイン(⇦⬁Ⓟ+Ⓚ)　ブーメランフック(⬁Ⓟ+Ⓚ)　ヘビィフックコンボ(Ⓟ+ⓀⓅ)
●文中・オフェンシブスタイルの技:ハンティングキック(⇨⇨Ⓚ⇧or⇩Ⓚ)　ボディブロー(⇨Ⓟ)　ニー(⇨Ⓚ)　ストッピングトー(⬁Ⓚ)

Virtua 5 ミニ辞典

**両スタイル共通の変更点:**『VF4 FT』では下段投げがリーチの長い"下段キャッチ投げ"だったが、すべて通常の下段投げになった。また、横下段投げ&背後下段投げが付いた。
**オフェンシブの欠点:**オフェンシブは、投げの発生が一般的な投げよりもわずかに遅い。また、しゃがみ状態になるまでが遅く、立ちⓅヒット→投げをしゃがむには、しゃがみダッシュが必須だ。



「VF5」ならではの攻めを構築していこう！

対戦攻略

# 日守 剛
## Goh Hinogami

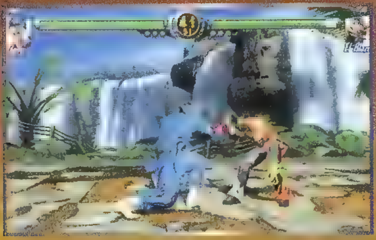
前作と比べると、多彩な動きが可能になったゴウ。まずは戦術を構築することが重要！

Text：アストロ

## 新技を戦術に組み込む

基本となる戦術は、肘に相当する雷火（⬁Ⓟ）や煉獄（⇨ⓅⓅ）、稲妻（右脾腹）蹴り（Ⓚ）などの使いやすい中段を主軸に、投げを織り交ぜていけば完成。しかし、これだけだと攻め手が単調になりやすいので、ほかの選択肢をどんどん取り入れていこう。まずは新技の黒龍殺　壱（⇦⇨Ⓟ＋Ⓚ）。発生がミドルキッククラスのため、立ちⓅヒット時には割り込まれない連係として使っていける。ヒット後は黒龍殺の派生技を駆使すれば、バリエーションが広がるぞ。

次に注目したいのが、中段連係の荒神（⇦ⓅⓀ）。ヒット後はダウンを奪えるので、受け身攻めへの足がかりとして狙いたい。特徴は、中段×２で派生技の出るまでが早いこと。また、状況を確認して出せば、ある程度ヒット確認してつなげられるようになるので、近距離では頼りになる。



立ちⓅからの連係として使っていけ[illegible]

## 天狗殺の使いどころ

ヒット時によろけを誘発する天狗殺（⬃Ⓚ＋Ⓖ）は、発生が遅い上段攻撃であるため、使いづらい印象を受ける。しかし、技の性質を知ることで十分戦術に組み込むことができるぞ。

使いどころは、確定反撃の無い大きく不利な場面。相手の投げを読んで出せば、天狗殺は相殺されずにヒットさせられるのが強みだ。ヒット後は敵背後ⓅⓀつなぐと有効。相手はかなり頑張ってよろけ回復しないとⓅⓀを防げない。ⓅⓀまでヒットすれば、かなりのダメージが期待できる。



このように大きく不利な状況で、相手の投げ技を読んだら……。

[illegible]

## REVISION 1 変更点

| 変更があった技 |
|---|
| 黒龍殺　弐（⇦⇨Ⓟ＋ⓀⓅ） |
| 杭打ち（⇦Ⓟ） |
| 闇払い（⇦⬁Ⓟ＋Ⓚ） |

ゴウの変更点は上の三つ。黒龍殺　弐は初段から２発目の間の強制ガードが無くなった。そのため、２発目の上段部分はしゃがみⓅなどで割り込まれてしまう。

杭打ちは、カウンターヒットで下段投げが確定しなくなった。闇払いは、硬直差が変更。旧バージョンでは闇払いからの投げが猛威を振るっていたが、硬直差変更に伴い、空振り時のスキが多くなってしまった。闇払い失敗時には、旧バージョンの感覚で攻めないように防御的な選択肢を取ろう。



闇払い失敗からの投げは、効果的ではなくなったので注意。

## 掌打～霞殺しからの攻めを強化

掌打～霞殺し（以下：ⓅⓀ）は、避けた後やガードした後の反撃など、使う場面が多い。さらに今作からヒット後に若干有利となったので、攻めを継続させやすくなった。技後にレバーを⇧に入れることで背後からの攻撃を仕掛けられるため、攻撃のバリエーションが豊富になったといえる。

背向けからは、蛟龍殺（敵背後Ⓟ＋Ⓚ）と大内刈り（敵背後Ⓟ＋Ⓖ）で二択を仕掛けていくといい。ⓅⓀヒット時は、しゃがみⓅまでの技に蛟龍殺で打ち勝てるようになる。軽量級立ちⓅには再度振り向きⓅⓀでつぶすことで、相手より優位な状況を作り出せるのだ。そして、立ちガードや避けなどの行動にはキャッチ投げ属性の大内刈りで対応できる。以上のことから、ⓅⓀからは背向けに移行し、積極的に攻撃を仕掛けることをすすめる。

蛟龍殺がヒットすれば、相手を側面状態にさせられるので、さらに攻め込むチャンスが生まれる。ここからの攻めは、稲妻（右脾腹）蹴り（Ⓚ）と各種上段投げのシンプルな二択が強力。側面からⓀがカウンターヒットすれば横崩れを誘発するので追撃が可能。立ちⓅなど発生の早い技での暴れには、オフェンシブムーブで相手の背後に回り込んで攻撃するのもいいだろう。



背後からの攻撃は、今作で強化された。



蛟龍殺がヒットしたら手を休めず攻め込もう。

## 闇払いからの選択肢

REVISION 1の変更でスキが大きくなった闇払いは、さばき成功時にも影響が出た。硬化が長くなったため、成功時の有利も減少したのだ。しかし、状況を確認して見合った技を用意できれば、ダメージ効率がアップするので重要な技だ。反撃を受けない技の中で一番スキの大きい状態からの闇払い成功時は、ⓅⓀが確定。ダメージを求めるなら各種上段投げで選択を迫ろう。例えば煉獄、月影（⇨Ⓚ）、牛鬼突（⬇⇨Ⓟ＋Ⓚ）などのガード後だ。

次にスキが大きいのは、稲妻（右脾腹）蹴り、裏・稲妻（右脾腹）蹴り（⬁Ⓚ）、不動殺・新（⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ）などのガード後。ここから闇払いが成功すれば、たたき付けダウンを奪える蒼弓（⇦⇨Ⓟ）が確定するので、ダメージ効率は一気に上がるぞ。気になる神将三豪（Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ⇦⬁Ⓟ＋Ⓚ⇨or⇦Ⓟ）だが、前作では若干不利な状況で闇払いが成功すれば確定したのだが、今作からは"五分の状況から闇払いを成功"させないと確定しなくなった。逆に、若干不利な状態からは麒麟（⬁⬁Ⓟ）が決められるので、ダメージはそれなりに期待できる。こういった技後の状況で、適切な技を選択できるようになればダメージ効率が上がるので、ぜひとも覚えておきたい。

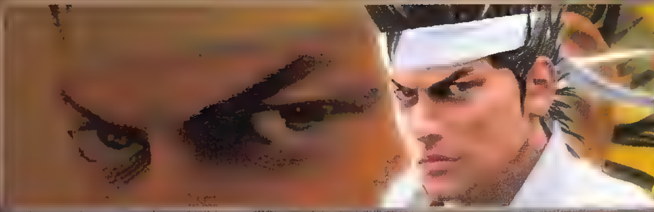
稲妻（右脾腹）蹴りノーマルヒット後は五分。



ここから闇払いを成功させれば３段チャンス。

Virtua 5 ミニ事典

**闇払い補足：**五分の状況になるのは稲妻（右脾腹）蹴りノーマルヒット、黒龍殺　止（⇦⇨Ⓟ＋ⓀⓅⓅ）ガード後、肘当て～朽木折（敵側面Ⓟ＋Ⓖ）を投げ抜けされた後など。その後に闇払いが成功すれば神将三豪が狙えるぞ。このほか、二択が決まらない若干有利な場面で狙ってみてもいい。連掌打（ⓅⓅ）カウンターヒット後や牙龍（⇨⇨Ⓚ）ノーマルヒット後などが代表的だ。



その姿は、まるで舞い散る木の葉のよう……！

対戦攻略

# 結城 晶 Akira Yuki

技をキャンセルしつつ、相手にまとわり付く特殊移動"七星歩"の効果的な使い方を解説。

Text：大須晶

## 伏虎からの七星歩

発生は遅いが、ガードされて五分の状態となる伏虎は、カウンターヒットするとⓅⓀが連続ヒットする。それ以外に、七星歩へ移行してからの打撃（⇦⇧Ⓟ⇩or⇧ⓅⓅ）も確定するぞ。



当たりが強く、ガードされても攻められる伏虎がカウンターヒットしたら……

七星歩からの派生打撃で追撃！ 頂肘で止めれば[illegible]やられで有利が大きい！

## 穿山靠からの七星歩

上段攻撃をかわしやすく、突進力がある穿山靠（⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ）は、派生の中段技・爬山量天地（⇨⇨Ⓟ＋ⓀⓅ）があるため、七星歩への移行が読まれにくい利点がある。特に穿山靠のみで止める選択肢を何回か見せておくと、より読まれにくくなる。

七星歩へ移行したら、穿山靠のヒットの成否で行動を変える。ヒット時は、派生の打撃である頂肘と、七星歩からの投げで二択を仕掛けるのが効果的。ガードされていた場合は不利となるので、避け投げ抜けや、屈伸などの防御行動を取ろう。



穿山靠の突進力を利用し、七星歩で起き上がり攻撃をかわすことも可能

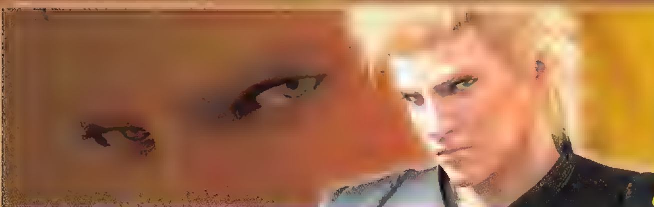
## REVISION1 変更点

| 変更があった技 |
|---|
| 按掌（⇨Ⓟ⇦Ⓟ） |
| 按掌頂肘（⇨Ⓟ⇦ⓅⓅ） |

けん制に最適な技、衝捶～単閉檔から派生する打撃技の按掌～按掌頂肘（⇨Ⓟ⇦ⓅⓅ）がカウンターで連続ヒットするように。単閉檔を追いかけてきた相手に当てやすいため、按掌頂肘へとつなげてさらに攻めよう。



按掌を警戒させて手を出しにくくし、ガンガン攻めよう！



"居合蹴り"を極めてパワーアップ！

対戦攻略

# ジャッキー・ブライアント Jacky Bryant

フラッシュソードキックの入力タイミングを極め、通常時の戦術や空中コンボに組み込もう。

Text：ちゃっきー

## フラッシュソードキックの性能

空中コンボに組み込むばかりが、フラッシュソードキック（➡ⓀⒼ）の使い道ではない。確実に出せるのであれば、通常時の戦術の中にも組み込んでみよう。"ガードさせて有利になる半回転の上段攻撃"という時点で、強力な技であることは間違い無い。空振り時のスキが小さいことも、大きな長所といえるだろう。

さらに、カウンターヒット後はミドルスマッシュソード（⇨ⓅⓀ）やビルジー（⇦⇨Ⓟ＋Ⓚ）が確定。ヒット確認が難しいなら、とりあえずミドルスマッシュ（⇨Ⓟ）と投げの二択を仕掛けてしまうのがいい。フラッシュソードキックがカウンターヒットしていれば、どちらも確定になる。



カウンターヒットした後は、出の早い打撃が連続ヒットする。

ビルジーがベスト。ミドルスマッシュソードでもいい。

## REVISION1 変更点

| 変更があった技 |
|---|
| レイジキック（⇧ⓅⓀ） |
| ヘッドフックキック（⇧Ⓚ＋Ⓖ） |

これまでカウンターヒット時のみよろけ効果があったレイジキックとヘッドフックキックが、ノーマルヒット時と同じくダウンを奪うようになった。ただ、そもそもカウンターヒットさせる機会が多い技でないことに加え、有利に攻められることに変わりは無い。戦術への影響は無いので、気にしなくていい。

## 空中コンボ PICK UP!

| | |
|---|---|
| ❶ | ハイアングルアッパーキック（⇧⇧Ⓚ）→レバー前入れⓅ→フラッシュソードキック（➡ⓀⒼ）→サマーソルトキック（⇩Ⓚ＋Ⓖ） |
| ❷ | ハイアングルアッパーキック（⇧⇧Ⓚ）→レバー前入れⓅ→フラッシュソードキック（➡ⓀⒼ）→ミドルスマッシュソード（⇨ⓅⓀ） |
| ❸ | スピンヒールソード（⇦Ⓚ＋Ⓖ）→レバー前入れⓅ→フラッシュソードキック（➡ⓀⒼ）→ヘッドフックキック（⇧Ⓚ＋Ⓖ） |

フラッシュソードキックを空中コンボに組み込んでダメージアップ！ ①は足位置平行始動、②と③は足位置ハの字始動で使うコンボだ。①と③は重量級以外、②はシュン、ジャッキー、アキラと重量級以外に決まる。②の最後をヘッドフックキックにすれば、全中量級に入るぞ。

Virtua 5 ミニ事典

アキラ補足：七星歩で横転起き上がり攻撃をかわす場合、**相手の起き上がり攻撃が出る方向へレバーを入力**すること！ 早めにかわした場合は、空振りのスキに揚炮（⇧⇧Ⓟ）が確定することも。

ジャッキー補足：ビルジー（⇦⇨Ⓟ＋Ⓚ）ヒット後は、立ちⓅのほかダッシュからの0フレーム投げも確定する。レバー前入れⓅが届かないケースも多いので、常にこれを狙ってもいいだろう。



受け身攻めの組み立てを考える

対戦攻略

# サラ・ブライアント
## Sarah Bryant

今作で追加されたフラミンゴ技は[illegible]。それらを受け身攻めに活用していこう。

Text：餅A

### クレセントヒールキャンセル（⇦Ⓚ＋ⒼⒼ）に着目

直線的な技が多く、ガード時のリスクが大きいサラだが、フラミンゴ（以下、構え）中の技で受け身攻めすればリスクを軽減できる。セットアップコンビネーション（⇧ⓅⓀ）やヴァルキリーソード（⬁Ⓚ＋ⒼⓀ）でコンボを締め、構え中の技で起き攻めをするのもいいが、今作ではクレセントヒールをキャンセルして瞬時に構えに移行できるため、使える場面が増えた。ダウンを奪ったら先読みでクレセントヒールキャンセルし、受け身に構え中の技を重ねよう。相手が受け身を取らなかった場合ダウン攻撃はできないが、Ⓖで解除して間合いを取れば起き上がり攻撃を回避できる。ダブルジョイントバット（⇨ⓅⓀ）後などに狙おう。

ここで活躍するのがヴァルキリーランサー（構え中⇦Ⓚ）。リーチの長い半回転技で、ガードされてもローリスク。ヒット時はⓅやⒼで解除して仕切り直そう。ロースピンキック（構え中⇩Ⓚ＋Ⓖ）は下段全回転ながらガード時の反撃がⓅのみと優秀。バックスピンキック（構え中Ⓚ＋Ⓖ）は上段全回転で、ヒット時は有利。ガード時は追加技を出そう。2段目は特殊上段で、カウンターならⓅⓀがつながり、ガードされても有利。

これらの打撃を軸に、最終的にはガトリングキックビート（構え中⇩⇦⇧⇨or⇧⇦⇩⇨Ⓟ＋Ⓖ）を狙おう。高威力に加え、さばき技などに強い。



クレセントヒールキャンセルは、Ⓖを押すタイミングが早いほど移行が早くなる



ヴァルキリーランサーをガードされた後は、Ⓟで肘クラスの技に割り込める

### REVISION1 変更点

| 変更があった技 |
| --- |
| ブリザードキック（⇨Ⓟ＋Ⓚ⇧ⓅⓀ） |
| スピアキックコンボ（⇨⇨Ⓚ＋ⒼⓀ） |
| ラピッドキック（フラミンゴ中Ⓚ） |

サラはバージョン変更に伴い、若干パワーダウンしたといえそう。⇨Ⓟ＋Ⓚ⇧ⓅⓀと⇨⇨Ⓚ＋ⒼⓀは前バージョンで確定反撃が無かったが、REVISION1で全キャラのⓅが確定するように。これにより、考え無しに出せる技ではなくなった。ただし、⇨⇨Ⓚ＋ⒼⓀは先端でガードさせられる場面が多いので、そういった場合は確定反撃を受けにくい。

フラミンゴ中Ⓚは2発目のキックが半回転ではなくなり、1発目を避けた後の相手が動いたときに引っかかりづらくなった。



新しい[illegible]で相手を崩そう

対戦攻略

# ラウ・チェン
## Lau Chan

ラウの代名詞、肘や斜下掌（⇧Ⓟ）、左虎爪掌（⇦Ⓟ＋Ⓚ）からの攻めは単純で強力。今回は、アクセント的な戦術を紹介しよう。

Text：はなびらう

### 崩捶（⬂Ⓟ）を使った連係

基本となるのは、飛燕入巣（⇧ⓅⓅⓅ）と迅雷虎吼（⇧ⓅⓅ⇩Ⓟ）による中下段の二択。迅雷虎吼ヒット時はよろけを奪うことができるため強力だ。2段目は連続ガードではなく、下段やしゃがみで対応されてしまう。その場合は、割り込み不能の連拳側蹴（⬂Ⓟ⇧Ⓚ）を出し、尻もちを奪おう。ディレイ可能で、確定反撃を受けないぞ。

連拳腿（⇧ⓅⓀ）は、Ⓖでキャンセル可能。展開が早くモーションが連拳側蹴と似ており、固まる相手にはキャンセルからの投げが有効。



迅雷虎吼はスキが大きく、相手に意識されやすい。乱発は控えよう。

### さばきを狙おう

黒虎攔旋掌（⇦⇨Ⓟ＋Ⓚ）は、上段Ⓟ、Ⓚ系とさばく技こそ限られるが、成功時は頭崩れを誘発し、コンボで大ダメージを奪える。Ⓟから連係を多用する相手や、技の連係途中を狙ってみよう。



上段技への派生を読んだら、しゃがんで反撃が状況を確認でき有効だが



さばくことも可能。成功すればしゃがむよりも大ダメージを与えるぞ。

### REVISION1 変更点

| 変更があった技 |
| --- |
| 柳手掛倒（⇦⇩Ⓟ＋Ⓖ） |

ラウは唯一、柳手掛倒のみ変更があった。変更前は立ちⓅの回復が難しく、転身双虎掌（Ⓟ⇩ⓅⓅ）がほぼ決まったが、新バージョンでは比較的簡単に回復可能。しかし、大幅有利なことは変わり無いので、ミドルキックと投げなどの二択を仕掛けることが可能。



しゃがむ相手には、左虎爪掌から転身双虎掌が全段ヒット。

Virtua 5 ミニ事典

サラ補足：⇦ⓅⓀヒット時Ⓚ⇦Ⓚは地面にたたき付けることができる。カウンターヒット時に最後までつないでサッカーボールキック（敵ダウン⇧Ⓚ）を決めれば、70近いダメージになるぞ！
ラウ・横攻め補足：横を取った状況では、ミドルキックで横崩れを狙う以外に、文中の写真のように左虎爪掌も有効。カウンター狙いのミドルキックで、毎回よろけるような相手に効くぞ。



スレットスタンスを駆使し、相手をほんろうしよう！

対戦攻略

# ジェフリー・マクワイルド

*Jeffry Mcwild*

REVISION1で若干使い勝手が悪くなった技はあるが、今まで通り強気に攻めていこう。

Text：養老影

## 豊富な選択肢を用意する

ジェフリー版"構え"ともいえるスレットスタンス（以下、Tスタンス）は、単調になりがちな攻撃にバリエーションを持たせてくれる。

ノーマルヒットで有利、カウンターで腹崩れを誘発するカウンターサイドキック（Tスタンス中Ⓚ）は主力技として使える。ガード時のみ相手を捕まえる打撃投げ、ヘビィニーストライク（Tスタンス中ⓅⓅ＋Ⓖ）は高威力。リーチが長いキャッチ投げ、レイジングラッシュ（Tスタンス中Ⓟ＋Ⓖ）は有利な状況や、起き攻めで狙っていこう。

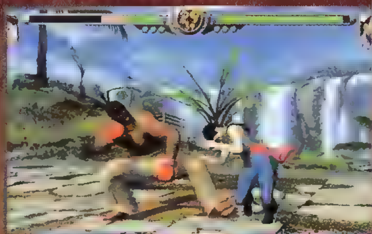


キャッチ投げのレイジングラッシュと使い分けると効果絶大だ。

## 側面を取ってからの攻撃

ディストラクションウェイブ（Ⓚ＋Ⓖ）などで側面を取った後の選択肢に、ダッキングロー（⇩Ⓚ＋Ⓖ）を加えていこう。発生が早い下段攻撃で、ガードされにくい。相手が暴れて側面カウンターヒットすると足崩れを誘発し、ライデンドロップ（⇧Ⓚ＋Ⓖ）などで大ダメージを与えられる。

また、ディストラクションウェイブのカウンターヒット時はダブルナックル～アッパー（ⓅⓅⓅ）が側面から連続ヒット。チャンスは少ないが、狙う価値はあるぞ。

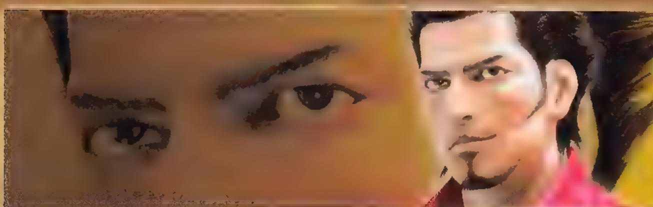


強力な中段と投げの二択に加え、安定した選択肢として使っていける。

## REVISION1 変更点

| 変更があった技 |
|---|
| ヘッドカットスマッシュ（Ⓟ⇨ⓅⓅ） |
| トーキック（⇩Ⓚ） |
| ヘルダンクハンマー（⇨⇦Ⓟ+Ⓚ） |
| メガトンフィストドロップ（⇧Ⓟ+Ⓚ） |
| ゴートゥスリープ（⇨⇧⇩⇧⇦Ⓟ+Ⓖ） |
| ヒールドロップ（⇨Ⓚ+Ⓖ） |

ヘッドカットスマッシュは3発目が上段に。2発目までは今まで通りの感覚。ヘルダンクハンマーとゴートゥスリープはダメージ減少。メガトンフィストドロップは、先行入力でしゃがみ投げを決めやすくなった。ヒールドロップは直線に変更かつカウンターヒット時の尻もちが無くなり、ガード時に投げ無効時間が付いたため、投げづらくなった。



強力過ぎる流麗な舞いをモノにしよう！

対戦攻略

# ブラッド・バーンズ

*Brad Burns*

幻惑効果バツグンの特殊行動・フェイジングターン（以下、ターン）の性質を解説。相手の動きを止めろ！

Text：大須晶

## "最狂"ダブルクラッシャー

ターンの派生中段攻撃であるダブルクラッシャー（ターン中Ⓟ＋Ⓚ）は、技後ダッキングやスリッピングに移行でき、ヒット時はよろけを誘発するのが特徴だ。特にダブルクラッシャーがヒットした後に各種スリッピングへ移行した場合は、技の硬直がキャンセルされ、発生が早いスマッシュフック（スリッピングレフト中Ⓟ）が高確率で決まるので強力。ダブルクラッシャーがガードされた場合でも、各種スリッピングからの打撃でフォローが効くので、毎回移行してもいい。



ダブルクラッシャーのガード後は、スマッシュフックでほぼOK!?

## フリッカージャブからの攻め

ターンの派生である上段のフリッカージャブからは、スキが小さい中段のチョッピングブロー（ターン中ⓅⓅ）と、各種特殊移動へ移行が可能だ。基本は投げとチョッピングブローの二択でOK。



ダブルクラッシャーが読まれてきたら、フリッカージャブの出番。ここから。



ディレイをかけたチョッピングブローや、フリッカー～特殊行動で崩していく。

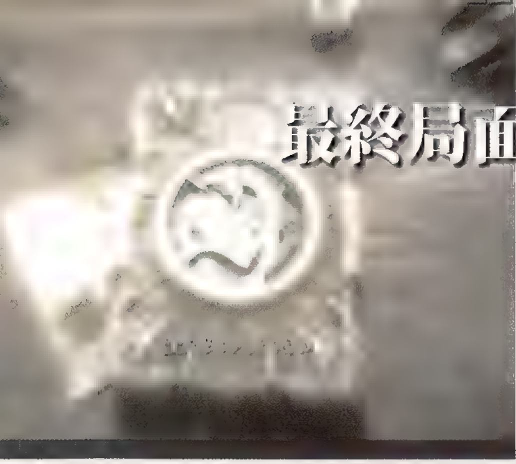
## REVISION1 変更点

| 変更があった技 |
|---|
| ストップキック（⇦Ⓚ） |
| ミドルキック（⇧Ⓚ） |
| ショートアッパー（⇨⇨Ⓟ+Ⓚ） |
| アッパーコンビネーション（⇨⇨Ⓟ+ⓀⓅ） |
| フロントキック（⇦Ⓚ+ⒼⓀ） |
| ダッキングニーアッパー（ダッキング中　Ⓚ） |

変更された技は多数あるが、基本的な変更点は"技後、特殊移動へ移行できるスピードが少々遅くなった"こと。それにより、アッパーコンビネーション～ダッキングで締めてからのコンボが入りづらくなった程度だ。ミドルキックは、相手がしゃがみガード状態のみ、ヒット時よろけに変更（修正）された。

Virtua 5 ミニ事典

**ブラッド補足**：ダブルクラッシャーをガードされても、スマッシュフックで相手の立ちⓅすらつぶすことが可能！　ローキックを読んだ場合は、避けてからのコンボ始動技で対応するのがベストだ。



# 最終局面を迎える冒険譚が今ここに!!

Quest of D Ver. 3.0 王国の守護者

7月7日のプライベートショーにて発表された『Quest of D Ver.3.0 王国の守護者』。今回は驚くべき数の新要素を余すところ無く紹介していこう。



Quest of D Ver.3.0 王国の守護者
■メーカー：セガ
■ジャンル：ネットワーク対応カードアクションRPG
■操作方法：タッチパネル+アナログレバー+4ボタン
■発売日：2006年稼働予定
■使用基板：Chihiro™

　Text：真瑠世

## 満載の新規要素を紹介



今回のバージョンアップでは変更点よりも新しく導入される新システムの多さが目立っている。ストーリーもついに最終局面を迎え、壮大な冒険に今から稼働が楽しみだ。

## プレイの幅が広がる新モード

新たに追加されるスコアアタックモードには、シングルとマルチの二つのプレイモードがある。全国のプレイヤーとスコアを競うモードで、コインの代わりに敵が落とすリングの獲得数や、クリアタイムがスコアに影響する模様。






スコアアタックモードで全国のプレイヤーと競い合おう。敵をより多く倒してリングを回収するのが重要か？

## 新アイテム＆新カード、そしてオーバーエンチャントシステムの登場!!

### 多数のアイテムを確認!!

バージョンアップごとに気になるのがより強力な装備。今回も相当な数のeアイテムが追加されるようで、プライベートショーでは既存のeアイテムの上位武器をいくつも確認できた。また今回からリングとアミュレットが併用可能に！



アイテム欄に並ぶ新装備の数々。マントを羽織った鎧は騎士用のものだろうか？　武器の数もかなり多そうだ。

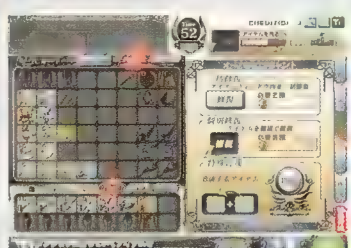



### 新スキルの性能はいかに？ Dフォースカードが大幅に追加

新スキルや新モンスターに加えて新職業対応のDフォースカードも追加され総数は500以上に！

従来の合成上限値を超えて強力なアイテムを作成するオーバーエンチャントシステムは、二つのアイテムを合成欄に入れて行なう模様。また、ダンジョン内で劣化したアイテムは今回からGOLDで修復するのかも？

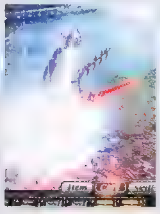
### オーバーエンチャントでより強力なアイテムを作成せよ!!



オーバーエンチャントは既存のアイテムの価値観がかなり変わる斬新なシステムだ。自分だけの武器を作成できる。

**QOD3 耳より情報**　スコアアタックモードにはゴーストプレイヤーが出現していた。また対応ダンジョンの数も多く、それぞれ特徴があると思われる。トラップに当たるとリングを失うようになっていたぞ。オーバーエンチャントシステムはプライベートショーでは体験できなかったが、ナイトソード+20などが可能になるのだろうか？　興味は尽きない。

# 上位職業への転職が可能に!!



## 騎士 KNIGHT

戦士の上位職業で、二刀流が可能。二刀流専用のスキルもあり、戦いの中心になりそうな印象だ。二刀流は片手剣を2本使うので、武器の劣化が遅いのかもしれない。





片手剣2本で二刀流が可能に。二刀流スキルのスパイラルアサルトは4段攻撃で、連係の密度が濃いため空中コンボも御覧の通り。





## 司教 BISHOP

新たな形態のスキルとして範囲型の攻撃補助スキルが！下位職業のスキルが使用可能な点にも注目！

僧侶の上位職業。職業スキルにある「エウレカ」は、自分の周りに攻撃兼防御の光球を発生させるスキル。非常に強力で使いやすいぞ。

## 暗殺者 ASSASSIN



盗賊の上位職業。職業スキルのミラージュ、スライディングで変幻自在の動きが可能だ。



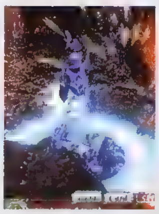


上はミラージュ使用時。うつせみのようなスキルで使いやすい。左はスライディングを使ったもの。



妖精を使った攻撃「アルテナ」は効果絶大であった。またアブソリュートゼロは貫通型の凍結魔法で、今までに無い新たな形態のスキル。

## 賢者 SAGE



魔法使いの上位職業。魔法攻撃はもちろん強力だが、目立ったのは職業スキルのアルテナ。2匹の妖精が攻撃を仕掛ける魔法で、詠唱時間は無く、MP継続消費型スキルのようだ。

# 新ダンジョン&召喚モンスターの育成に注目!!

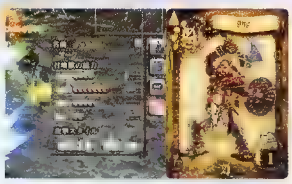


ダンジョンはより難解になり、ギミックも豊富。写真の奥に見えるクリスタルはタッチで破壊可能。パズル的な移動床も存在したぞ。

## 待ち受ける幾多の試練！



新ダンジョンでロボットタイプの敵が！ また常にスーパーアーマーの敵も確認。物語終盤にふさわしい難敵が多数待ち受けているぞ。



## 強力な召喚モンスターを育成できる!!

プライベートショーでは確認できなかったが、召喚モンスターを育成できることが判明した。どうやらD.netにモンスターを登録して育成を行うようだ。現段階では詳細は不明だが、召喚モンスターで敵を倒して育成するのではないか？と想像できる。極限まで育成した召喚モンスターはきっと心強い味方になってくれるだろう。

## IMPRESSION

●上位職業への転職のしかたが気になるが、ダンジョンの追加数がかなり多いことと、黒騎士との再戦、エスネア、フォルガルとの決戦が今から楽しみだ。

<ライター：真瑠世>

●"スペシャル"錬成のレシピが気になる感じ。また、召喚育成+範囲効果でにぎやかパーティーになりそう？

<ライター：伊勢猫>

●初心者代表（？）としてプレイしてきました！ 今から始める人たちは、上位職業転職を目指してみるといいかも？ まだ条件分からないけど（笑）。

<編集：永田>

**QOD3 耳より情報** **スキルについて：** 新たに追加されたスキルは多くあるが、ダッシュ攻撃スキル、盾によるはじき飛ばし攻撃など今までに無いタイプもあった。またこん棒の強攻撃スキルや杖の範囲型強攻撃スキルはどちらもかなり使いやすく、主流になる予感。魔法スキルではコンバージフレイムやアブソリュートゼロを確認したが、今回は多くの習得スキルを多用することになりそうだ。

# 新たな輪舞の幕が上がる

# 旋光の輪舞 SP

The melodies of lights mingle together. The blinks of shadows face up to them.





**稼働が目の前に迫ってきた『旋光の輪舞 SP』。バランス調整のみならず、新たな二つのシステムを搭載した、まさにスペシャルなタイトルに仕上がっているぞ！**

**旋光の輪舞SP**
- ■メーカー：グレフ
- ■ジャンル：対戦弾幕シューティング
- ■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
- ■発売日：2006年8月予定
- ■使用基板：NAOMI GD-ROM

Text：黒鉄タカスエ

## システム変更点

**細かな変更が多数加えられ、さらなるパワーアップを果たした本作。その変更点を細かく見ていこう。**




### 見えないところにも細かなメスが

最も大きな変更点は、ボタン数が2個増えて5ボタンになったこと。このうち、Sの右に位置するCボタンは、M＋Sと同じ効果がある。弾幕技を出しやすくなったほか、クイックターンショットで特殊技を出す際にボスが暴発しなくなったのが大きい。そしてCボタンの下に用意されたのは、オーバードライブ発動ボタン。オーバードライブに関しては下で詳しく解説しているので、そちらを見てほしい。

対戦バランスの全体的な変更点には、アンチフィールドの仕様変更がある。アンチフィールドに当たった側の硬直時間が短くなったことにより、ヒット後の連係がつなぎにくくなくなった。また、アンチフィールドキャンセルを行なったときに、少しチャージゲージが増加するようになった。



アンチフィールドに触れたときの硬直が減ったので、よりテンポよく対戦が進むようになった。また、キャンセルがより戦略的に使用可能に。



S近接時の無敵時間が、やや長くなった点も見逃せない。

**リスト**
- ・S近接時の無敵が長くなった
- ・対戦時にステージセレクトが可能
- ・チュートリアルをデモ中に表示

## NEW SYSTEM オーバードライブ

オーバードライブ発動ボタン（ODボタン）を押すことで、1ラウンドに1回だけ機体が「オーバードライブ」状態に突入する。オーバードライブ中は、攻撃力、防御力のアップ、チャージゲージ自然増加速度アップの恩恵を受けられる。しかし、アーマーゲージが自然に減少する、ダウン時にチャージゲージが減る（キャンセルすれば減らない）というマイナス点がある。

**リスト**
- ・発動時にアンチフィールド発生
- ・攻撃力、防御力アップ
- ・チャージゲージ自然増加速度のアップ
- ・アーマーゲージが減り続ける
- ・ダウン時にチャージゲージが一定量減少する



オーバードライブ発動時には、アンチフィールドが発生し敵弾を消す。

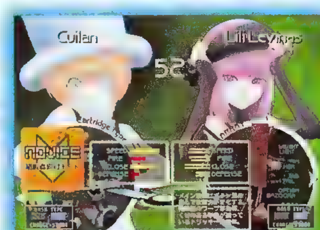


チャージゲージがどんどん増えるので、弾幕技を多用する機体は特に有効。

## NEW SYSTEM ノービスモード

カートリッジ選択後に使うかどうか選択できるノービスモード。初心者向けのモードで、攻撃力と防御力のアップ、パニッシュになったら自動的にファイナルボスを発動する。また、ラウンド開始時は、前の状況に関係無く常にチャージゲージが1/2からスタートする。しかし、タイムが20秒を切ったときのアーマーゲージの減少速度が速くなってしまう。

**リスト**
- ・攻撃力、防御力アップ
- ・ラウンド開始時、常にチャージゲージが1/2
- ・パニッシュの瞬間にファイナルボス発動
- ・20秒以下でのアーマーゲージ減少速度アップ
- ・[illegible]に補正がかかる




基本性能のアップが結構うれしい、初心者向けのノービスモード。



たとえアーマーゲージがMAXでも、わずか10秒でここまで減ってしまう！（1P側がノービス）




**オーバードライブ補足**：OD発動中に相手がボスモードに突入すると、ボス終了まではODが解除される。また、自分がボスを発動するか、パニッシュになるとODは終了する。
**ノービスモード補足**：ODは使用不能。パニッシュ時にゲージが1ストック未満の場合、たまった瞬間に発動。また、スコアがランキングに反映されない。




## 地味にパワーアップしちゃったわよっ！

元々安定した性能だっただけに、それほど大きな変更点が見られないシトロネット。無敵時間はそこそこあるものの、発生が遅くいまいち使い勝手の悪かったストラップミサイルの性能がアップ。実戦で十分活用できるだけの性能を得たことで、攻撃の幅がさらに広がった。

**主な変更点**

【A】【B】共通
・ストラップミサイルが早く、[illegible]
【B.O.S.S.】
・[illegible]を調整
・パーツの耐久力を調整
・パーツ（ストラップ）[illegible]


ストラップミサイルの性能がアップして、よりバリエーション豊かに攻められるようになった。


大きな変更は少ないので、以前使っていた人なら違和感無く使いこなすことができるだろう。

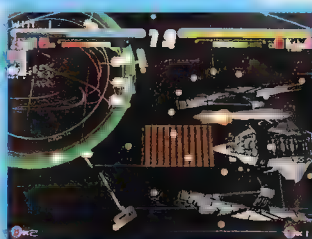
## ミサイルの性能を信じて！

ミサイルが破壊されたときに、相殺性能のある爆風を発生させるようになった。これで一方的に消されないぞ！　また、ボス時の機動力が上がりアグレッシブに攻められるようになった。さらにユニットがアンチフィールドで消されなくなった。

**主な変更点**

【A】【B】共通
・M近接の判定を強化
・弾幕技の[illegible]を調整
・ミサイルが破壊されたときに爆風発生
【B.O.S.S.】
・移動速度アップ
・サイドレーザーの射出速度アップ
・アンチフィールドでユニットが消されない
・パーツ耐久力アップ


防御の目的でミサイルを使用しても、十分に役立つ性能としてパワーアップを果たした。


ボスのユニットがアンチフィールドで消されなくなった。これで攻撃力が大幅アップだ。

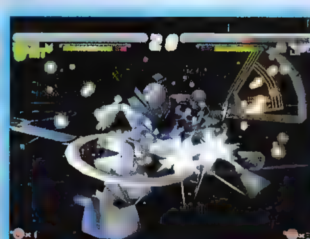



## もっと攻撃できるかなー？

M近接2段目の攻撃発生タイミングが遅くなり、密着状態からM近接を発動したときに2段目でスカりやすくなった。近接は、距離によってはM→Sを使うことも考えよう。【B】は弾幕技の使い勝手が上がったことで、全体的に攻撃力がアップ！

**主な変更点**

【A】【B】共通
・M近接2段目の性能ダウン
・対レーザー、対弾属性の防御力ダウン
・弾幕技を【A】【B】で入れ替え（【B】の攻撃力がアップ）
・スプレッドのさく裂時間を変更
【B.O.S.S.】
・ソードの[illegible]が少し遠く
・[illegible]のスイング[illegible]


M近接の性能がダウン。パンチバリア→近接という連係が組み立てにくくなってしまった。


ボスの挙動が少しゆっくりになった。適当に振り回しているだけでは破壊されてしまう。




センコロ事典SP　全体的な傾向:全体的に大きく弱体化される調整は行なわれていない。やや使い勝手の悪かった弾幕技の性能をアップし、よりいろいろな技を組み合わせた戦いが行なえるように調整されたと考えればいいだろう。どの機体も、新しい連係を作り上げられることは間違い無い。新鮮な気持ちでプレイしてみよう。

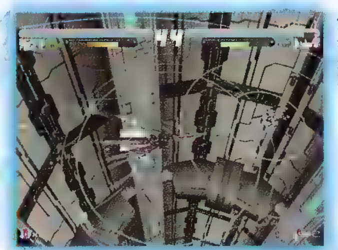



# ランスが積極的に使えるぜ！

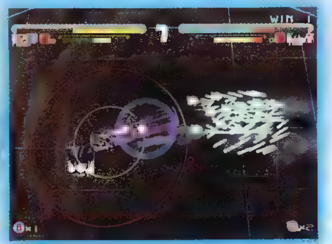
非常に優秀だったブリッツセイバーは残念ながら若干弱体化。しかし、ブリッツランス、アローの使い勝手がよくなった。FINAL専用攻撃のビッグウェーブは、画面外に出た後の出現位置が、より分かりにくくなったぞ。

**主な変更点**

【A】
・ブリッツセイバーの硬直時間が長く
・ブリッツランスの照射時間が長く
・ブリッツアローが誘導系に
【B】
・ブリッツランスの距離に硬直が短く
・ブリッツアロー強化
【B.O.S.S.】
・ビッグウェーブの出現位置のランダム幅が大きく



【B】のブリッツランスが、射程距離が短くなった代わりに、硬直が短く修正された。



FINAL専用攻撃の性能がアップ。体当たりが回避されづらくなって使い勝手がよくなったぞ。

# 運命の輪舞を舞いましょう

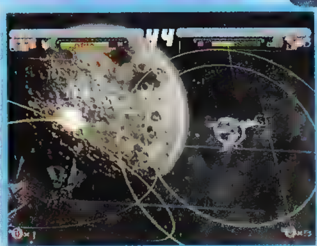
通常時のMの弾速がややアップして、バリアMのみに頼らなくてもOK。また、運命の輪舞がダッシュキャンセルできるようになったのも大きい。

**主な変更点**

【A】【B】共通
・Mの弾速アップ
・Sの性能変更
・運命の輪舞がダッシュキャンセル可能
・チャージゲージが5分割に
・S近接の硬直が減少
【B】
・Mのチャージ時間が短く
・運命の輪舞第二波の弾道変更
【B.O.S.S.】
・パーツ耐久力がアップ



S近接を回避されたときの硬直時間が減少。反撃を受ける確率が少し下がった。



運命の輪舞がダッシュキャンセル可能に！　気軽に発動していけるようになったぞ。

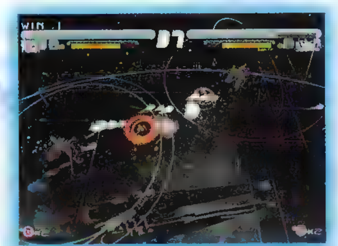



# 鉄壁の防御力は健在よ！

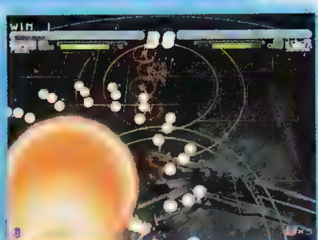
【A】【B】ともにトラクターマインの耐久力が低下してしまった。このため、マインの展開するときにはより神経を使う必要があるぞ。しかし、展開した後の鉄壁の防御性能は相変わらずなので、戦法自体は大きく変えなくてもオーケーだ。また、ボスのミサイルも耐久値がダウンしてしまっているが、これはそれほど気にしなくてもいいだろう。

**主な変更点**

【A】【B】共通
・マインの耐久力が低下
【A】
・ダッシュMの弾道変更
・バリアMの弾数減少
【B.O.S.S.】
・ミサイルの耐久値ダウン



トラクターマインが破壊されやすくなってしまった。使用するタイミングを考えよう。



サジタリウスの攻撃性能は相変わらずなので、マイン展開さえできれば痛い一撃をくらわせられる。




センコロ真髄SP

**プリンスタ補足**：M、S、ボスのパーツが破壊されたときに、相手に与えるチャージゲージの量が少なくなった。
**トライアド補足**：トラクターマインを破壊されたときに、相手に与えるチャージゲージの量が少なくなった。

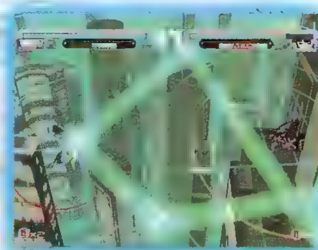



## れーざーがだいすきで〜す!!

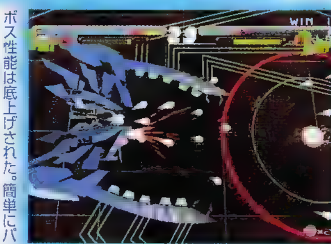
アンサンブルレーザーの射出速度がアップした。また、コンソナンスが遠くに配置できるようになり、これまで以上にSにお世話になりそうだ。ボスの移動速度、耐久力アップもうれしい。

**主な変更点**

【A】【B】共通
・M攻撃の攻撃力がダウン
・Sの発射速度アップ
　コンソナンス配置時の距離が遠くなり、
　射出速度アップ
【A】
・ダッシュMの弾幕変更
・JD/JF Mの弾数減少
【B.O.S.S.】
・移動速度アップ



レーザー射出速度がアップ！相手にとってはますますいやらしい攻撃になったぞ。



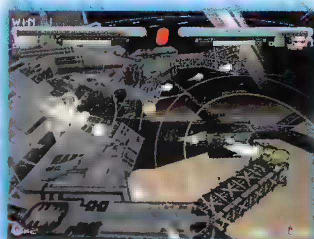
ボス性能は底上げされた。簡単にパーツを破壊されて、攻撃できなくなる事態は減るだろう。

## 我が一撃に、翳り無し！

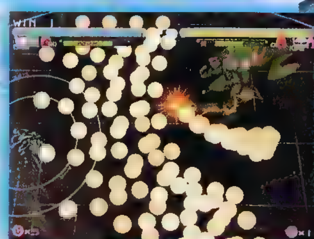
ミサイルが消されたときに、相殺性能のある爆風を発生させるようになった。このことで、閃の使い勝手がアップ！　また、使い勝手の悪かったM近接が強化された。ボスは、腕の耐久力が上がり、どっしり構えて攻撃できるぞ。

**主な変更点**

【A】【B】
・M近接の強化
・S発動時の硬直まで、よろけを誘発
・弾幕技のミサイルが破壊されたときに爆風を発生
【B.O.S.S.】
・腕の耐久力アップ
・腕破壊→復活後の耐久力ダウン
・【A】のM攻撃の弾幕変更



ミサイルを伴った弾幕技の性能がアップ。攻めにも守りにも使えるようになった。



ボスの腕が堅くなったので、これまでのように神経質にならずに攻撃できるだろう。




**再びやってきました センコロ応援コーナー**

**センコロのおへやSP**

**『旋光の輪舞 SP』をじわりと応援していくセンコロのおへや SP が復活ッ!! 今回も、キャラデザインを手掛けた曽我部氏の描き下ろし漫画を掲載。次号のアレで忙しい中、モノクロながらもギリギリ滑り込みセーフで仕上がりました。必ず右から左へと読んでね。ぐらふらクンとの約束だぞ♥**





カストラート補足：コンソナンスが破壊されたときに、相手に与えるチャージゲージの量が少なくなった。
アズレウス補足：薙の光弾が破壊されたときに、相手に与えるチャージゲージの量が少なくなった。



# 漢(おとこ)なら闘(や)ってみろ!!

## 仁義ストーム JINGI STORM The Arcade

仁義ストーム The Arcade
■メーカー：アトラティーバ・ジャパン
■ジャンル：格闘ゲーム
■操作方法：レバー8方向+3ボタン
■発売日：2006年夏
■使用基板：NAOMI



数々の話題を作ってきた、前代未聞の3D格闘『仁義ストーム The Arcade』がいよいよ稼働。最近の格闘ゲームにしては珍しく、シンプルで遊びやすいシステムだ。

Text：パチ

## 基本操作

何はともあれ覚えておきたい基本操作。レバー+三つボタンのシンプルな配置なので、すぐに動かせるはず。




➡+Ⓖ：弱ガード（前歩き）、Ⓖ：中ガード
⬅+Ⓖ：強ガード（後ろ歩き）、⇨、⇦：前（後ろ）ステップ
➡入れっ放し：走り、⬈⬆⬉：ジャンプ
⇙⇩：しゃがみ、⇘：しゃがみ前ステップ

※スタートボタンを押しながらキャラを選択することで、2Pカラーを選択可能

### ゲームの流れ
### 仁義の世界では、勝つことで相手パートナーのご褒美グラフィックが見られる!!

今作ではプレイヤーキャラの横に、パートナーの女性キャラが居るのが最大の特徴。さまざまな衣装を着ている彼女たちは、キャラクターセレクトや試合前後のデモに登場し、音声付きで喋ってくれる。CPU戦に勝てば、相手パートナーのグラフィックも見られるので、相手を倒す＝強い男をアピールするには絶好の場より。パートナー優先でキャラを選んでもOKだ。

勝負を挑んで……、



目の前に男が居れば、それだけで闘う理由になる 強さを証明するためブチのめせ!!



勝てば見ることができる!!!

勝てば、相手のパートナーのグラフィックが見られる 男の勲章だ!!

はみ出し仁義

# システム解説

読み合いを奥深くするシステムを一挙解説！　数自体は少ないものの、重要なものばかり。いち早く理解することが勝利への近道だ！

## 投げ／投げ抜け　Ⓟ+Ⓖ、下段投げ:⇩Ⓟ+Ⓖ

投げはつかみモーションがあり、相手に触れれば投げが成立する。なお、義一の⇩Ⓟ+Ⓖや⇦⇦Ⓟ+Ⓖなどはしゃがみ中の相手もつかめるぞ。投げ抜けは投げられた瞬間に、相手の投げコマンドの最後の方向+Ⓟ+Ⓖで成立。成功時は、ダメージ0＆抜けた後の状況は五分ないし若干有利～不利といったところで、技によって決まっている。また、義一の⇦⇧⇩⇦⇨Ⓟ+Ⓖのように、投げ抜けが不可能なものも存在するぞ。

**下段投げを全キャラ装備!!**



全キャラ共通で⇩Ⓟ+Ⓖを入力すれば下段投げが出る。

**コマンド投げも抜けられる!!**



Ⓟ+ⒼならⓅ+Ⓖなど、コマンド投げもOK

## 軸移動　画面奥:⇧☆、画面手前:⇩☆

軸移動の主な使い道は、相手の飛び道具や打撃技を避けるといった使い方が基本。さらに、そこからⓅorⓀで専用の軸移動攻撃が出せる。

Ⓟの浮かせ攻撃は発生がやや遅く硬直もあるが、ヒット時は浮かせられるので空中コンボへ。Ⓚの引き離し攻撃は発生、リーチに優れた蹴りで、クリティカルヒット時は大ダメージを与えつつダウンを奪うことができる。

**軸移動中に出せる技**

| | |
|---|---|
| 浮かせ攻撃 | 軸移動中にⓅ |
| 引き離し攻撃 | 軸移動中にⓀ |



浮かせ攻撃は接近戦の不利な状況などで使おう。



引き離し攻撃はリーチが長いので、中～近距離で便利。

## 各種当て身　上段:⇦Ⓟ+Ⓚ、中段:⇖Ⓟ+Ⓚ、下段:⇩Ⓟ+Ⓚ、空中:吹っ飛び中にⓅ+Ⓚ

当て身は上中下段と、空中吹き飛び中に出せる空中当て身の4種類。成功時は大ダメージを与え、上～中段Ⓟ攻撃当て身時は相手を浮かせて追撃が可能。当て身失敗時は被カウンター状態になる。

また、ジャンプ攻撃や一部の地上技は当て身ができない。空中当て身は吹き飛び中に1回のみ可能。成功時は反撃を決め、失敗時は無防備となる。ただし、低い位置だと空中当て身はできない。

**当て身も全キャラ装備!!**



一発逆転の当て身。使いところを見定めて使うように。

**空中でも当て身できる!!**



空中コンボ時でも逆転のチャンス。起死回生を狙え！

## カウンター

技の硬直中に発生する硬化カウンター（⇧Ⓟなどのアッパーが浮くようになる）と、特定の技で相手の攻撃の出始めをつぶすと、派手なエフェクトと爆発音が発生するクリティカルヒットの2種類が存在する。



**この威力を見よ!!!**

クリティカルヒット発生時はド派手な演出に加え、かなりのダメージを与える。

## ジャンプ攻撃

本作のジャンプは2D格闘のような高いもので、レバーとの組み合わせでさまざまな攻撃が可能。昇りジャンプ攻撃～下りジャンプ攻撃も出せるし、ジャンプ中⇧Ⓚと入力すれば振り向いて攻撃もできるぞ。

**ジャンプからめくり攻撃も可能**



Ⓚで相手の背中を攻める「めくり攻撃」を使えるぞ

## 特殊ガード各種 ガードブレイク攻撃　弱ガード:⇨+Ⓖ、ノーマルガード:Ⓖ、強ガード:⇦+Ⓖ、ガードブレイク攻撃:キャラクターにより異なる

⇨or⇧+Ⓖは弱、Ⓖor⇩+Ⓖは中、⇦or⇧+Ⓖが強ガード。違いはガード時の硬直の長さで、弱は硬直が短く強は長い。また、それに相対する存在がガードブレイク攻撃だ。

こちらも弱～強ブレイクと3種類の攻撃があり、弱ブレイク攻撃は全体的に発生が早く、中～強とブレイクの強さが上がるほど発生が遅いものが多い。ガード時から反撃に転じやすい弱ガードは重宝するが、それを崩すのがガードブレイク攻撃といった図式が成り立つ。これらの使い分けが重要だ。

**弱ガードに対しては……、**



硬直の短い弱ガードは、反撃を狙いやすく、重宝する

⇩

**ガードブレイク攻撃が有効!!**



発生時に弱は緑、中か黄色、強か赤のエフェクトが付くぞ

## 起き上がり攻撃各種

本作はダウン中にもやられ判定があるため、起き上がり行動はかなり重要な要素の一つ。基本的にはどの行動も地面に接地した瞬間から可能。出始めに無敵時間があるものの、行動中に切れてしまい、出終わりには無防備な時間が存在する。オススメ行動は相手との距離が遠いときは後転、近い場合は攻撃発生の早いその場起き上がりだ。



ダウン中でも攻撃をくらうのが特徴。被害を最小に抑えるため、行動を使い分けること

| 行動 | コマンド |
|---|---|
| 中段起き上がり攻撃 | ダウン中にⓀ |
| 下段起き上がり攻撃 | ダウン中にⓅ |
| その場起き上がり攻撃 | ダウン中にⓅ+Ⓚ |
| その場起き上がり | ダウン中にⒼ |
| 横転 | ダウン中に⇧or⇩ |
| 前転／後転 | ダウン中に⇦or⇨ |




*Yamauchi Arashi*

# 山内 荒志

『仁義ストーム』最強の基本技ともいえる⬃Ⓟが優秀な荒志。下段は若干薄いので、立ち回りで圧倒するべし。

Text:ハメコ。

| | 技名 | コマンド |
|---|---|---|
| 弾 | 閻魔弾 | ⇦⬃⇩ⓅⓅⓅ |
| 弾 | 閻魔軌脚(※1) | ⇦⬃⇩ⓅⓀ |
| 弾 | 激覇・閻魔弾(※2) | ⇩⬃⇦Ⓖ+Ⓟ+ⓀⓅ |
| | 小突き(こづき) | Ⓟ |
| | 小突き上段蹴り | ⓅⓀ |
| | 虎連拳(これんけん) | ⓅⓅⓅ |
| | 虎連旋脚(これんせんきゃく) | ⓅⓅⓅⓀ |
| | 虎連晩脚(これんばんきゃく) | ⓅⓅⓅ⇩Ⓚ |
| | 熊手(くまて) | Ⓟ⬂Ⓟ |
| | 虎連夕旋脚(これんゆうせんきゃく) | ⓅⓅⓅⓀ⇦Ⓚ |
| | 大虎連拳(だいこれんけん) | ⓅⓅⓅ⇨Ⓟ |
| 5弱 | 大虎連隋脚(だいこれんずいきゃく) | ⓅⓅⓅ⇨ⓅⓀ |
| | 亜門散拳(あもんさんけん) | ⬃ⓅⓅⓅ |
| | 亜門跳弾(あもんちょうだん) | ⬃ⓅⓅ⇨ⓅⓅ |
| | 側足蹴(そくとうしゅう) | ⬂Ⓚ |
| | 右上段蹴り | Ⓚ |
| 2弱 | 上段三脚 | ⓀⓀⓀ |
| 3強 | 浅間 | ⓀⓀⓅ |
| | 立ち下段蹴り | ⇩Ⓚ+Ⓖ |
| | 二枚蹴り | ⇩Ⓚ+ⒼⓀ |
| | 芝鎌 | ⬃ⓀⓀ |

| | 技名 | コマンド |
|---|---|---|
| | 芝鎌正拳 | ⬃ⓀⓅ |
| | 霞連脚(かすみれんきゃく) | ⇩ⓀⓀ |
| | 霞草脚(かすみそうきゃく) | ⇩Ⓚ⬂Ⓚ |
| | 正拳上段突き | ⇨Ⓟ |
| | 正拳中段雪崩蹴り | ⇨ⓅⓀ |
| 2中 | 殺虎(さっこ) | ⇨ⓅⓅ |
| 中 | 飛び後ろ回し蹴り | ⇨⇨Ⓚ |
| | 下段飛び後ろ回し蹴り | ⇨⇨Ⓚ⇩Ⓚ |
| 10強 | 仁王十連拳 | ⇦⇦Ⓟ×10 |
| | 轟砲 | ⇨⇩⬂Ⓟ |
| | 轟砲普厳脚 | ⇨⇩⬂ⓅⓀ |
| 1弱 | 閻魔轟砲 | ⇦⬃⇩ⓅⓅⓅ⇨⇩⬂Ⓟ |
| | 強襲拳 | ⇨⇨Ⓟ |
| | 瓶切り | Ⓟ+Ⓚ |
| | 胴回し回転蹴り | ⬃Ⓚ |
| 投 | 崩蛇山(ほうじゃさん) | Ⓟ+Ⓖ |
| 投 | 金剛連撃 | ⇦⇨Ⓟ+Ⓖ |
| 投 | 正拳脾臓打ち | 相手しゃがみ中⬂Ⓟ+Ⓖ |
| | 飛鷹狩脚(ひようりょうきゃく) | ジャンプ中Ⓚ |
| | 空連拳 | ジャンプ中ⓅⓅ |
| 2弱 | 空斬脚 | ジャンプ中ⓅⓀ |

※1:2発目弱ガードブレイク　※2:1～2発目中ガードブレイク




*Doctor. Daro*

# Doctorダロ

連続技につなげられる投げの⇩⬂⇨Ⓟ+Ⓖ、⇩⬃⇦Ⓟ+Ⓖがダロ最大の特徴。中段の⇨ⓅⓅと合わせて使い、相手を崩すのだ。

Text:ハメコ。

| | 技名 | コマンド |
|---|---|---|
| 弾 | 四双鼠(しそうそ) | ⇩⬂⇨Ⓟ |
| 弾 | 八双鼠(はっそうそ) | ⇩⬃⇦Ⓟ |
| 弾 | 釈迦翔(しゃかしょう)(※1) | ⇨⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ<br>Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ |
| 3弱 | 輪廻刀 | ⓀⓀⓀⓅ |
| | 斜上足刀 | ⬂ⓅⓀⓀⓀⓀ |
| | 斜上没陽刀 | ⬂ⓅⓀⓀ⬂Ⓚ |
| | 烈尖脚 | ⬃ⓀⓀ |
| | 裏断蹴 | ⬂Ⓚ |
| | 電光 | ⇦ⓀⓀ |
| 3中 | 小乗掌 | ⓅⓅⓅ |
| 3弱 | 是空脚 | ⓅⓀⓀ |
| | 羅秦(らしん) | ⇨ⓅⓅ |
| | 炎羅秦(えんらしん) | ⇨ⓅⓅⓅ |
| | 羅秦貫脚(らしんかんきゃく) | ⇨ⓅⓅⓀ |
| | 亜矢(あや) | ⇨ⓀⓀ |
| | 迩亜矢(にあや) | ⇨ⓀⓀⒼ |
| | 亜弓(あゆみ) | ⇨ⓀⓅ |
| 2中 | 飛雲掌 | ⇨⇨ⓅⓀ |

| | 技名 | コマンド |
|---|---|---|
| | 飛天雷脚(※2) | ⇨⇨ⓀⓀⓀ |
| | 印度掌 | ⬃ⓅⓅ |
| | 印度羅蹴 | ⇩ⓀⓀ |
| | 匍上刀(ほじょうとう) | しゃがみ中<br>ⓅⓅⓅ⬂Ⓟ |
| | 日輪 | ⬃Ⓚ |
| 中 | 菩薩転掌 | 走り中Ⓟ |
| 中 | 津波 | 走り中ⓅⓀ |
| 強 | 菩薩転脚 | 走り中Ⓚ |
| | 天上行脚 | あお向けダウン<br>(相手が足側)中Ⓚ |
| | 無海行脚 | うつ伏せダウン<br>(相手が頭側)中Ⓚ |
| | 断頭脛(だんとうけい) | Ⓟ+Ⓖ |
| 投 | 人体透過術 | ⇩⬂⇨Ⓟ+Ⓖ |
| 投 | 幽縛波 | ⇩⬃⇦Ⓟ+Ⓖ |
| 投 | 羅漢殺乗 | 相手しゃがみ中⬂Ⓟ+Ⓖ |
| | 斬天手(ざんてんしゅ) | ジャンプ中ⓅⓅⓅ |
| | 回天脚 | ジャンプ中⬂Ⓚ |

※1:1～2発目中ガードブレイク　※2:1発目弱ガードブレイク、3発目中ガードブレイク




*Paolo=Couse*

# パオロ=クーゼ

リーチに優れたパンチ技と、スキが極端に小さい飛び道具の⇩⬂Ⓟがパオロの武器。飛び道具との同時攻撃で崩せ!!

Text:ハメコ。

| | 技名 | コマンド |
|---|---|---|
| 弾 | ソニックスクリュー(※1) | ⇩⬂⇨ⓅⓅⓅ |
| 弾 | ソニックアッパー | ⇩⬂⇨ⓅⓅ⬂Ⓟ |
| 弾 | デストロイウィンド(※2) | ⇦⇦Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ+Ⓚ+Ⓖ |
| | スナッピングスクリュー | ⬃⬂Ⓟ |
| | ジャブ2ストレート | ⓅⓅⓅ |
| | ジャブミドル | ⓅⓀ |
| | ミドルキック | Ⓚ |
| | ビートコンボ | ⇨ⓀⓅⓅ |
| | ローキック(立ち) | ⇩Ⓚ+Ⓖ |
| | ロースピンキック | ⬃Ⓚ |
| | ロースピンアッパー | ⬃ⓀⓅ |
| | スプラシュウィップ | ⬃Ⓟ |
| 3弱 | スラップフックコンボ | ⓀⓅⓅⓅ |
| | スラップフックミドルバックキック | ⓀⓅⓀ |
| | ミドルトー | ⬂Ⓚ |
| 2弱 | ライトフック | ⬂ⓀⓅ |
| | フックアッパー | ⬂ⓀⓅⓅ |
| | フック&ロー | ⬂ⓀⓅⓀ |
| | キャットフリッカー | ⇨Ⓟ+Ⓚ |
| 中 | ダブルインパクト | Ⓚ+Ⓖ |
| | ロースナップ | しゃがみ中Ⓟ |
| | ローキック(しゃがみ) | しゃがみ中Ⓚ |
| 弱 | ウォールブレイカー | 走り中Ⓟ |

| | 技名 | コマンド |
|---|---|---|
| | ニーアタック | 走り中Ⓚ |
| | ラビットジャンプキック | ⬃Ⓚ(⬃Ⓚ、⇧Ⓚも可) |
| | フリッカーコンボ | ⇨⇨ⓅⓅⓅⓅ |
| | ライトアッパー | ⬂Ⓟ |
| | フリッカーアウェー | ⇦Ⓟ |
| 中 | ロングフック | ⇦⇦Ⓟ |
| | クラウチングフック | ⬃⬂Ⓟ |
| | ダッシュジャブ | ⬂Ⓟ+Ⓚ |
| | DJコンビネーションボディ | ⬂Ⓟ+ⓀⓅⓅ |
| | DJコンビネーションアッパー | ⬂Ⓟ+Ⓚ⬂ⓅⓅ |
| | DJコンビネーションフック | ⬂Ⓟ+Ⓚ⇦ⓅⓅ |
| | ボディクラッシュ | Ⓟ+Ⓚ |
| | ウィービング1 | ⇨⬂⇩⬃⇦ |
| | ウィービングフック(※3) | ウィービング1中にⓅⓅ |
| | ウィービング2 | ウィービング1中に⇨⬂⇩⬃⇦ |
| | ウィービング3 | ウィービング2中に⇨⬂⇩⬃⇦ |
| | ウィービング4 | ウィービング3中に⇨⬂⇩⬃⇦ |
| | デンプシーロール(※4) | ウィービング4中にⓅ連打(最大7発) |
| | スライドスマッシュ | 軸移動中Ⓟ |
| 投 | ギガトンブロー | Ⓟ+Ⓖ |
| 投 | エアラッシュ | ⇦Ⓟ+Ⓖ |
| 投 | バッティング | ⇨⇨Ⓟ+Ⓖ |
| 投 | カットアッパー | 相手しゃがみ中⬂Ⓟ+Ⓖ |

※1:3発目弱ガードブレイク　※2:1発目中ガードブレイク、3発目弱ガードブレイク　※3:2発共弱ガードブレイク
※4:2発目弱ガードブレイク、3発目中ガードブレイク、4発目以降すべて強ガードブレイク

※技表中の1列目の表記について　弾:気弾を発生させる技　投:投げ技　弱:弱ガードブレイク
中:中ガードブレイク　強:強ガードブレイク　数値は連係技の何発目かを表しています。
例:「3弱」は3発目に弱ガードブレイク効果を持つ技

## 主要技ピックアップ

多用すべきはアッパーである⬂Ⓟ。見た目よりリーチが長く判定は強い上、相手のⓅをもぐりやすい。スキが小さいので、当たるか当たらないかの距離で連発していこう。⇨⇩⬂ⓅⓀは跳び上がるアッパーから上段蹴りへの連係技。初段の威力が高く、2発目をガードさせればスキは小さい。Ⓟ⬂Ⓟは上段パンチから素早く中段フックを打つ。つなぎが非常に早いため、アッパーなどによる割り込みを抑制できる。下段の⬂Ⓚからは Ⓟで中段、Ⓚで下段を出せる。相手の体力が残り少ないときの削りに使おう。



クリティカルヒット時のリターンがデカい⇨⇩⬂ⓅⓀ。ガード時は……



派生のⓀを出そう。上段だがガードさせればスキは小さい。

**POINT**

- ●立ち回りの基本は判定、スキともに優れた⬂Ⓟ連打!!
- ●リターン重視の⇨⇩⬂ⓅⓀも交ぜ、相手に恐怖を与えろ!!
- ●崩す暇があるならとにかく暴れまくれ!!

## 基本戦術

⬂Ⓟの先端を当てていくのが基本となる立ち回り。ガードされた後は再度⬂Ⓟや発生の早いⓅ⬂Ⓟで反撃をつぶしたり、軸移動中にⓅで反撃を避けつつ攻撃しよう。中～遠距離では⇦⬃⇩ⓅⓅⓅや⇦⬃⇩ⓅⓀでけん制しつつ、低姿勢で踏み込む浮かせ技の⇨⇨Ⓟを狙っていくといい。



下段はリーチに優れた⬂Ⓚが有効。投げも使っていこう。

## 基本コンボ

Ⅰ. ⬂Ⓟ（カウンターヒット）→⬂Ⓟ→ジャンプ中⬂Ⓚ～ジャンプ中⬂Ⓚ→⬂Ⓚ

Ⅱ. ⬂Ⓟ（カウンターヒット）→⬂Ⓟ→前ダッシュ～Ⓟ→⇨⇩⬂ⓅⓀ

Ⅲ. 軸移動中にⓅ→ジャンプ中Ⓚ～ジャンプ中⬂Ⓚ→⬂Ⓚ

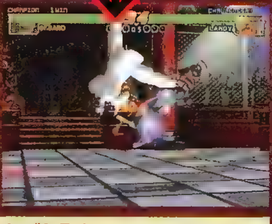
Ⅰは2発目の⬂Ⓟ以外空中当て身されない。ジャンプ中⬂Ⓚをジャンプ頂点で出すのがコツだ。Ⅱは威力を重視したコンボ。Ⓟをなるべく高めで当てると⇨⇩⬂Ⓟで拾いやすい。Ⅲは完全に空中当て身されない安定コンボ。最後の⬂Ⓚは重いキャラには決まらないので、⬃Ⓚによる起き攻めに切り替えるといい。

## 主要技ピックアップ

リーチに優れた中段連係の⇨ⓅⓅからは、Ⓟで下段の飛び道具、Ⓚで中段蹴りが出せる。2発止めと組み合わせて相手を惑わせよう。相手の背後に回る投げ、⇩⬃⇦Ⓟ+Ⓖの後は⬃ⓀⓀが有効。ジャンプされない限り⬃ⓀⓀが決まり、⬂ⓅⓀⓀⓀⓀで追撃できる。なお、ジャンプで逃げる相手には直接⬂ⓅⓀⓀⓀⓀを決めるといい。下段の⇩ⓀⓀは動作中姿勢が低く、けん制に有効だ。⇩⬂⇨Ⓟは離れた間合いに、さく裂弾のような弾をまく。距離を合わせて相手の背後から当てるように出せば、ガード不能になるぞ。



相手の動きを止める投げ⇩⬃⇦Ⓟ+Ⓖを決めた後は……



⬃Ⓚが連続ヒット。空中コンボにつないで大ダメージだ。

**POINT**

- ●使いやすい⇨ⓅⓅからの二択で体力をケズり取れ!!
- ●相手が固まったら⇩⬃⇦Ⓟ+Ⓖ、⇩⬂⇨Ⓟ+Ⓖで崩せ!!
- ●下段飛び道具である⇩⬂⇨Ⓟによるけん制も強い!!

## 基本戦術

中段の⇨ⓅⓅⓀや⇨ⓅⓅⓅでけん制して相手の動きを止め、投げ技の⇩⬃⇦Ⓟ+Ⓖと⇩⬂⇨Ⓟ+Ⓖでガードを崩していくのが基本戦法。接近戦では、発生の早いⓅⓀⓀも有効。中段かつ弱ガードブレイクの3発目は判定が強く、クリティカルヒット時に大ダメージを与えられるのだ。



中距離では下段飛び道具の⇩⬂⇨Ⓟも使いやすい

## 基本コンボ

Ⅰ. ⇩⬃⇦Ⓟ+Ⓖ→⬃Ⓚ→前ダッシュ～ジャンプ中Ⓚ～ジャンプ中⬂Ⓚ→⇩ⓀⓀ

Ⅱ. 軸移動中にⓅ→⬃ⓀⓀ→⬂ⓅⓀⓀⓀⓀ

Ⅲ. 軸移動中にⓅ→ジャンプ中Ⓚ～ジャンプ中⬂Ⓚ

Ⅰは投げからの追撃。ジャンプ中Ⓚをなるべく近距離で引き付けて当てることで、ジャンプ中⬂Ⓚから⇩ⓀⓀを決めることができる。空中当て身されないのも○。Ⅱは高威力だが、⬂ⓅⓀⓀⓀⓀに空中当て身で対応されやすいのが難点。Ⅲは空中当て身不能だ。この後は⇩⬃⇦Ⓟなどで起き攻めを仕掛けよう。

## 主要技ピックアップ

中段飛び道具の⬃⬂Ⓟはスキが小さい上、いったん弾が後方に下がってから飛ぶため、容易に弾との同時攻撃を仕掛けられる。⇨⇨ⓅⓅⓅⓅは発生とリーチに優れた連係技。連続ヒットする3発止めをメインにけん制していこう。⬂Ⓟは攻撃中の姿勢が低く上段攻撃に強い。カウンター時のみ浮かせる効果を持つ。⬃⬂Ⓟはリーチに優れた下段技だ。⬃⬂Ⓟとの同時攻撃で効果を発揮する。投げ技の⇨⇨Ⓟ+Ⓖはダメージこそ無いが追撃が可能。この硬直中はカウンターヒット扱いとなっており、⬂Ⓟで浮かせられるぞ。



スキの小さい飛び道具である⬃⬂Ⓟを出して追い掛けよう。



続けて投げや下段を連係させれば、ガード時も回避は困難。

**POINT**

- ●飛び道具である⬃⬂Ⓟを追い掛けての攻めが強力!!
- ●中距離では威力と発生に優れた⇨⇨ⓅⓅⓅを狙え!!
- ●接近戦の主力は発生に優れた中段のⓅ+Ⓚ!!

## 基本戦術

スキあらば⬃⬂Ⓟを出し、追い掛けて⬃⬂Ⓟや⇨⇨Ⓟ+Ⓖを決めるのが基本戦法。けん制で⬃⬂Ⓟを止めようとする相手は、⬂Ⓟや⇨⇨ⓅⓅⓅⓅで追い払うのが得策だ。なお、⬃⬂Ⓟはいったん弾が発生すれば攻撃を受けても弾が消えず、相打ちを取れる。⇨⇨ⓅⓅⓅで追撃するチャンスだぞ。



接近戦では発生の早い中段のⓅ+Ⓚも忘れずに使いたい。

## 基本コンボ

Ⅰ. ⇨⇨Ⓟ+Ⓖ→⬂Ⓟ→ジャンプ中Ⓚ～ジャンプ中⬂Ⓚ→⬃⬂Ⓟ

Ⅱ. ⬂Ⓟ（カウンターヒット）→⇨⇨ⓅⓅⓅⓅ→Ⓟ+Ⓚ

Ⅲ. ⬃⬂Ⓟ→⇨⇨ⓅⓅⓅ

Ⅰは⇨⇨Ⓟ+Ⓖからの追撃。ジャンプ中⬂Ⓚの後、相手が地面でバウンドする瞬間に⬃⬂Ⓟを出せば空中当て身されない。ⅡはCPからの高威力コンボだが、⇨⇨ⓅⓅⓅⓅを空中当て身で返されやすいのが難点といえる。Ⅲは⬃⬂Ⓟのヒットを確認して決められる地上コンボ。威力が高いので見逃さずに決めよう。

*Nakai Gamon*

# 中井　牙門

豊富な連係技と、リーチの長い足技が冴える牙門。中下段攻撃を使い分けて体力をケズリ、守りつつ迎撃しよう。

Text:パチ




| | 技名 | コマンド |
|---|---|---|
| 弾 | ジェイルA | 軸移動中⇦ |
| 弾 | ジェイルB | 軸移動中⇨ |
| 弾 | フィッシュベッド（※1） | ⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ<br>Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ |
| | ヒットラッシュ | ⓅⓅⓅⓅ |
| | レッグスプリード | ⓅⓅⓅ⇩Ⓚ |
| | オーバーシュート | ⓅⓅⓅ⇨ⓅⓅ |
| | ペナルティキック | ⬀ⓅⓀ |
| | スカルアッパー | ⬁Ⓟ |
| 弱 | ライトスラッシュパンチ | ⇦Ⓟ |
| | ウルフファング | ⇦ⓅⓅ |
| 2中 | スカイバズーガ | ⇦ⓅⓀ |
| | ダブルキック | ⓀⓀ |
| 3弱 | レイジングソード | ⓀⓀⓅ |
| 4強 | レイジングスピア | ⓀⓀⓅⓅ＋Ⓚ |
| | アーミーズストンプ | ⬀ⓀⓀⓀ |
| 2中 | ダブルサイクロン | ⇨ⓅⓅ |
| | スラストサマー | ⇨Ⓟ⬂Ⓚ |
| | スラストロー | ⇨ⓅⓀ |
| 弱 | シャークスライサー | ⇨⇨ⓅⓅ |

| | 技名 | コマンド |
|---|---|---|
| | トルネードスリー | ⓅⓀⓅ |
| | ステップ | ⇩⬁⇨ |
| | エアトリックスター | ステップ出始めにⓀ |
| 弱 | エアトリックスターⅡ | ステップ出終わりにⓀ |
| 2弱 | エリアルサルト | ⬃ⓀⓀ |
| | シュートミドル | ⇨Ⓟ＋Ⓚ |
| | ローキック | ⬁Ⓚ |
| 中 | スカルダイバー | ⇨⇨Ⓚ |
| | スカルダイバー・ジェイル | ⇨⇨Ⓚ⇦ |
| | レッグカッター | 走り中Ⓟ |
| | ダッシュミドルキック | 走り中Ⓚ |
| 投 | ネックブレイク | Ⓟ＋Ⓖ |
| 投 | トラッシュスルー | ⬀Ⓟ＋Ⓖ |
| 投 | ローリングキック | ⇨⇨Ⓟ＋Ⓖ |
| 投 | スタンドチョーク | 相手しゃがみ中⬁Ⓟ＋Ⓖ |
| | エアブリザード | ジャンプ中Ⓚ |
| 弱 | エアフォールナックル | ジャンプ中⬁Ⓟ |

※1:1～2発目中ガードブレイク

*Ikegami Ryuya*

# 池上　龍也

立ち回り、起き攻めと両局面に使える飛び道具に、威力の高い中段、リーチの長い蹴りなど、まさに死角無し!!

Text:パチ




| | 技名 | コマンド |
|---|---|---|
| 弾 | ソニックブラスター | ⓅⓅⓅ |
| 弾 | ソニックマイン | ⇩⬁⇨Ⓟ |
| 弾 | アトランティックストーム（※2） | ⇦⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ<br>Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ<br>Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ |
| | フロントキック | Ⓚ |
| | ミドルキック | ⬁Ⓚ |
| | グランドスィープ | ⬁ⓀⓀⓀ |
| 3中 | コンボストレートエルボー | ⬁ⓀⓀⓅ |
| | グランドスイープ | ⇩Ⓚ＋Ⓖ |
| | グランドスイープステム | ⇩Ⓚ＋ⒼⓀ |
| 弱 | スピンヒール | ⇨⇨Ⓚ |
| 中 | バックスピンラウンドキック | ⇦⇦Ⓚ |
| | スピアストレート | ⇨Ⓟ |
| | コンボマイン | ⇨ⓅⓅⓅ |
| 2弱 | スラッシュエルボー | ⇨Ⓟ⬁Ⓟ |
| | ホイップレッグ | ⇨ⓅⓀ |
| | ローキック | ⬀Ⓚ |
| | ローツーニー | ⬀ⓀⓀ |
| | ローツーニーソーク | ⬀ⓀⓀⓅ |
| | ジャブハイキック | ⓅⓀ |
| | フラッシュストライク | ⓅⓅⓅ |
| | フラッシュスライダー | ⓅⓅ⇩Ⓚ |

| | 技名 | コマンド |
|---|---|---|
| | コンボブラジリアンキック | ⓅⓅⓅⓀ |
| | コンボロースラッシュ | ⓅⓅⓅ⇩Ⓚ |
| | フェイントロースラッシュ | ⓅⓅⓅ⇩Ⓚ⇩Ⓖ |
| | ステップインアッパー | ⬁Ⓟ |
| | アッパーストレート | ⬁ⓅⓅ |
| | アッパーエルボー | ⬁Ⓟ⬁Ⓟ |
| 弱 | ティー・ソーク | ⇨⇨Ⓟ |
| | ティー・ソークキック | ⇨⇨ⓅⓀ |
| | ライジングサンダー | ⇨⇩⬁Ⓚ |
| 1弱 | ライトニングトルネード | 走り中ⓅⓅ |
| | スカイスクレーパー | 走り中Ⓚ |
| 強 | スイッチハイ | ⇩⬀⇦Ⓚ |
| 投 | コンボトリプルニー | ⓅⓀ⇨Ⓟ＋Ⓖ |
| 投 | ライジングニー | ⬁ⓀⓀ,Ⓟ＋Ⓖ |
| | バーストニー | ⇨Ⓚ |
| | バッシュミドル | ⇨Ⓟ＋Ⓚ |
| | ストライクソバット | ⬃Ⓚ |
| 投 | トリプルバックエルボー | Ⓟ＋Ⓖ |
| 投 | ユニオンジャックスマッシュ | ⇦Ⓟ＋Ⓖ |
| 投 | ヘッドサンドEK | 相手しゃがみ中⬁Ⓟ＋Ⓖ |
| 2中 | エアヒールフォール | ジャンプ中⬃ⓀⓀ |
| | エアビートドライ | ジャンプ中ⓅⓅⓀ |

※1:1発目弱ガードブレイク　※2:1～3発目中ガードブレイク

*Landy Ichihara*

# ランディ市原

牙門と似たタイプの技を持つが、実際の戦法は大きく異なる。中ガードブレイクからのコンボで大ダメージを狙え!!

Text:パチ




| | 技名 | コマンド |
|---|---|---|
| 弾 | Gフォース | 軸移動中⇦ |
| 弾 | Gスパーク | ⬁⬀Ⓟ＋Ⓚ |
| 弾 | X30（※1） | ⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ<br>Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ |
| | フィンガーシュート | ⓅⓅⓅⓅ |
| | ストラトスライス | ⓅⓅⓅ⇩Ⓚ |
| | トルネードブラッシュ | ⓅⓀⓅ |
| | スカッドアッパー | ⬁Ⓟ |
| | スパイダークロー | ⇦⇦Ⓟ |
| | ターンナックル | ⇦ⓅⓅⓅⓅ |
| | ヘッドトーピード | ⇦ⓅⓅⓅⓅⓀ |
| | トリプルキック | ⓀⓀⓀ |
| | コンボロースパイク | ⓀⓀ⇩Ⓚ |
| 2中 | ポイズンフロッグ | ⬃Ⓟ⬃Ⓚ |
| 2中 | ダブルスラスト | ⇨ⓅⓅ |
| | トースピア | ⇨Ⓚ |
| | V1ステップ | ⇩⬁⇨ |
| | アフガンサマー | V1ステップ出始めにⓀ |
| 弱 | ベトナムサマー | V1ステップ出終わりにⓀ |
| | ダイヤモンドグランドクロー | V1ステップ中Ⓟ |

| | 技名 | コマンド |
|---|---|---|
| 中 | ブラストキック | ⬂Ⓚ |
| 強 | ニールキャノン | ⬃Ⓚ |
| | ランチャーキック | ⇦⬀⇩ⓀⓀ |
| | ライスホッパー | あお向けダウン（相手が足側）中Ⓚ |
| 中 | スクリュードライブ | ⇨⇨Ⓚ |
| | クエイクスタンプ | ⇧ⓀⓀ |
| | スレイヤー | ⬀ⓅⓅⓀ |
| | グランドスイーパー | ⇦ⓀⓀ |
| | ディレイラー | ⬀ⓀⓀ |
| | アイススライサー | ⬁Ⓟ＋ⓀⓀⓀⓀ |
| | ドラゴントルネード | ⇨⇩⬁ⓅⓅⓅ |
| 投 | フェイススクウィーズ | Ⓟ＋Ⓖ |
| 投 | エーススクリュー | ⬀Ⓟ＋Ⓖ |
| 投 | スリングショット | 走り中Ⓟ＋Ⓖ |
| 投 | マウントパンチ | ⇦⇦Ⓟ＋Ⓖ |
| 投 | ニークラック | 相手しゃがみ中⬁Ⓟ＋Ⓖ |
| | キャッチホールドH | ⇦Ⓟ＋Ⓚ |

※1:1～2発目中ガードブレイク

※技表中の1列目の表記について　弾：気弾を発生させる技　投：投げ技　弱：弱ガードブレイク
中：中ガードブレイク　強：強ガードブレイク　数値は連係技の何発目かを表しています。
例：「3弱」は3発目に弱ガードブレイク効果を持つ技

## 主要技ピックアップ

ⓀⓀは上段×2の連係。リーチに優れスキも少ないので、距離を離すのに便利だ。中段の⇧Ⓚはリーチが長く、ヒット時はダウンを奪うので併用したい。⇧Ⓟはカウンター時のみ浮くアッパー。コンボ始動技なのでたまに使うと効果的。⇦ⓅⓀは中段の連係で、1発目が弱、2発目が中ガードブレイク効果を持つ。⇧ⓀⓀⓀは下段の連係技で、2発止めが基本。⇩ⓀⓀは中段始動で、発生が早く確定反撃に便利だ。⇩⇧⇨のステップは、出始めにⓀで発生の早い蹴りが、終わり際にⓀで浮かせ技を出せるぞ。



軸移動中に⇦は後退、⇨は前進してから飛び道具を出す設置技。



⇩⇧⇨Ⓚはクリティカル時のダメージが高く、浮かす効果も。

**POINT**

- ●けん制技はリーチの長いⓀⓀと⇧Ⓚが優秀!!
- ●守りを固めるときは軸移動中に⇦or⇨を活用!!
- ●⇧Ⓟや⇩⇧⇨Ⓚの暴れでリターンを取れ!!

## 基本戦術

リーチの長いⓀⓀや⇧Ⓚのけん制で相手の体力をケズりつつ、リードしたら軸移動中⇦で逃げつつ防波堤を作る。弱ガードする相手には⇦ⓅⓀや投げで対応しよう。また、ⓀⓀヒット時は再度ⓀⓀや⇧Ⓚ、投げを狙う。一発逆転を狙うなら、⇧Ⓟや⇩⇧⇨Ⓚを交ぜること。



中間距離から⇧Ⓚを振り回す。相手に当たる位置で出そう。

### 基本コンボ

Ⅰ. ⇧Ⓟ（カウンターヒット）→⇧Ⓟ→⇦ⓅⓀ→前ダッシュ～⇧ⓀⓀⓀ

Ⅱ. ⇧Ⓟ（カウンターヒット）→昇りジャンプ中⇗Ⓚ～下りジャンプ中Ⓚ

Ⅲ. ⇧Ⓟ＋Ⓖ→⇩⇧⇨Ⓚ

Ⅰは⇧Ⓟカウンター始動の最大ダメージコンボ。⇩⇧⇨（遅め）ⓀやⓅⓅⓅⓅ4発目カウンターからも決まる。浮きの低い義一には入らないので、ⓅⓅⓅⓅ→⇩⇧⇨Ⓚに。チャド、パオロには2発目の⇧Ⓟを省くこと。Ⅱは受け身が取れない安定コンボ。その後は起き攻めを仕掛けよう。Ⅲは投げ後に素早く追撃すること。

## 主要技ピックアップ

⇩⇧⇨Ⓟは1キャラ分ほど進んだ位置で爆発する飛び道具を出す。爆風が大きく下段判定なため、けん制に最適だ。⇨⇩⇧Ⓚは発生の早い中段で、ヒット時は浮く。さらにクリティカルヒット時は7割のダメージを与えることができるため、暴れにも最適だ。そのほか2発目に飛び道具を出す⇨ⓅⓅⓅや、リーチの長い中段の⇧ⓀⓀ、ダウンを奪う下段の⇩Ⓚ＋Ⓖ、カウンターヒットで浮かす⇧Ⓟなども使いやすい。接近戦では4発目に中下段の二択を仕掛けられるⓅⓅⓅⓀとⓅⓅⓅ⇩Ⓚを使うと戦術に厚みが出るぞ。



⇩⇧⇨＋Ⓟは下段でダウンにも当たる。これを出して……



それに合わせて⇨⇩⇧Ⓚ。このガード不能連係が非常に強力だ。

**POINT**

- ●中距離で ⇩⇧⇨Ⓟ をバラまくだけでも強力!!
- ●接近戦はリターン重視で ⇨⇩⇧Ⓚ の暴れを多めに!!
- ● ⇩⇧⇨Ⓟ と ⇨⇩⇧Ⓚ を使ったガード不能連係を決めろ!!

## 基本戦術

中間距離では⇩⇧⇨Ⓟを振りつつ、⇧ⓀⓀで削ったり、⇩Ⓚ＋Ⓖでダウンを奪う。接近戦では⇨⇩⇧Ⓚの暴れや、ⓅⓅⓅⓀorⓅⓅⓅ⇩Ⓚの二択で攻めよう。その後は相手の起き上がりに⇩⇧⇨Ⓟを重ね、⇨⇩⇧Ⓚを狙うのが強力だ。接近戦では⇨ⓅⓅからの強引な連係も有効。



⇨⇩⇧Ⓚのクリティカルヒットは相手の心を折るに十分な威力!

### 基本コンボ

Ⅰ. ⇧Ⓟ(カウンターヒット)→前ダッシュ～昇りジャンプ中⇧Ⓚ～下りジャンプ中⇩Ⓚ→⇨Ⓟ+Ⓚ

Ⅱ. ⇨⇩⇧Ⓚ→昇りジャンプ中⇧Ⓚ～ジャンプ中Ⓚ→⇩⇧⇨Ⓟ

Ⅲ. ⇨⇩⇧Ⓚ→⇧Ⓟ→⇧ⓀⓀ⇩Ⓚ→⇧Ⓚ

Ⅰは軸移動Ⓟからも可能な当て身不能コンボ。⇨Ⓟ＋Ⓚは当てずに、起き攻めを仕掛けるのも有効だ。Ⅱは⇨⇩⇧Ⓚ始動のコンボで、ダウン中の相手に⇩⇧⇨Ⓟを当てることができる。起き上がり移動で回避できるが、その後攻めを継続できるのが強み。Ⅲは最大ダメージコンボ。重いキャラには最後の⇧Ⓚが決まらない。

## 主要技ピックアップ

⇧Ⓚは中ガードブレイクかつリーチが長いけん制技。⇦⇦Ⓟは姿勢が低く、突進力がある中段攻撃だ。ⓅⓅⓅⓅ、ⓅⓅⓅⓀは1発目の発生が早く、4発目で中下の二択になる。前者は4発目カウンターで浮き、後者はダウンを奪えるぞ。⇨ⓅⓅは上段だが、2発目が中ガードブレイクなのが魅力。その後のスキも少ないので、⇨⇩⇧ⓅⓅⓅが確定するぞ。⇧Ⓟ＋ⓀⓀⓀⓀは下下中上段の連係技。2～3発止めでケズりに使おう。⇨⇩⇧ⓅⓅⓅは出始めの姿勢が低く、ヒット時は3発目まで当て身不能だ。



⇦Ⓟ＋Ⓚはボタンを押し続けると上段当て身の姿勢を維持する。



⇦Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ→Ⓟ＋Ⓚ離しで、当て身キャンセルガードが可能。

**POINT**

- ● ⇧Ⓚ でのけん制が強力!!
- ●接近戦は ⓅⓅⓅⓅ、ⓅⓅⓅⓀ、⇧Ⓟ＋ⓀⓀⓀⓀ のケズりが強い!!
- ●困ったら ⇨⇩⇧ⓅⓅⓅ で暴れろ!!

## 基本戦術

⇧Ⓚはヒット時にダウンを奪うので、これを軸にけん制していく。ヒット時はⅠのコンボを決めよう。これに加え、接近戦では⇧Ⓟ＋ⓀⓀⓀやⓅⓅⓅⓅ、ⓅⓅⓅⓀでケズりつつ、⇨ⓅⓅや投げでガードを崩すこと。⇨⇩⇧ⓅⓅⓅは⇨ⓅⓅのブレイク後や、暴れにも使える。



⇨ⓅⓅの2発目でガードブレイク。⇨⇩⇧ⓅⓅⓅが確定する。

### 基本コンボ

Ⅰ. ⇧Ⓚ→⇩⇧⇨Ⓚ

Ⅱ. ⇨⇩⇧ⓅⓅⓅ→⇨⇨Ⓚ

Ⅲ. ⇨⇩⇧Ⓟ→⇦ⓅⓅⓅ→⇩⇧⇨Ⓚ

Ⅰは⇧Ⓚヒット後のダウンした相手に決める追撃。⇩⇧⇨Ⓚを素早く出す必要がある。Ⅱは当て身不能コンボ。⇨⇩⇧ⓅⓅⓅは当て身が取れず、⇨⇨Ⓚに当て身を合わせても、取れるタイミングで⇨⇨Ⓚがヒットしない。Ⅲはダメージ重視のコンボ。Ⅱのコンボを意識させておけば、ある程度は決めやすくなるだろう。

## Nishioka Giichi
# 西岡 義一

飛び道具を持っていない代わりに、強力な投げ技を豊富に持つ義一。打撃の威力が高く、爆発力はかなりのものだ。

Text:ハメコ






パートナー
佐倉 万智
Sakura Machi

| | 技名 | コマンド |
|---|---|---|
| 3弱 | どつきまわし | ⓅⓅⓀ |
| | どつき蹴り | ⓅⓀ |
| | 三段パンチ | ⇨Ⓟ⇨Ⓟ⇨Ⓟ |
| 投 | 三段パンチ投げ | ⇨Ⓟ⇨Ⓟ⇨Ⓟ⬂Ⓟ+Ⓖ |
| | 三段パンチ肘打ち | ⇨Ⓟ⇨Ⓟ⇨ⓅⓅ+Ⓖ |
| | 突き上げ | ⬃Ⓟ |
| | 突き上げて肘 | ⬃ⓅⓅ+Ⓖ |
| 2中 | どつき上げて落とす | ⬂ⓅⓅ |
| 強 | 飛び両足蹴り | ⇩⬂⇨Ⓚ |
| 中 | 飛び込み殴り | ⬁Ⓟ |
| | 二段蹴り | ⇩ⓀⓀ |
| | 上段蹴り | ⬂Ⓚ |
| | 座りまわし蹴り | しゃがみ中Ⓚ |
| | 座りまわし蹴り二段 | しゃがみ中ⓀⓀ |
| | 踏みつけ | ⬃Ⓚ |
| | 連続で踏みつけ | ⬃ⓀⓀⓀ |
| 投 | 踏みつけから投げ | ⬃ⓀⓀⓅ+Ⓖ |
| 1弱 | 蹴りから肘打ち | ⇨⇨ⓀⓅ |
| 2中 | 蹴り二段 | ⇨⇨ⓀⓀ |
| | 転ばして乗っかり | ⇨⇨ⓅⓀ |
| 中 | 逆水平チョップ | ⇦Ⓟ |
| | 膝蹴り | ⬂Ⓟ+Ⓚ |
| 強 | 飛び後ろまわし蹴り | Ⓚ+Ⓖ |

| | 技名 | コマンド |
|---|---|---|
| 中 | みぞおち殴り | ⇨Ⓟ+Ⓚ |
| | 横から突き上げ | 軸移動中Ⓟ |
| 弱 | 横から蹴り | 軸移動中Ⓚ |
| | 脳天砕き | Ⓟ+Ⓖ |
| | かちこみラリアット | ⇨⇨Ⓟ+Ⓖ |
| 投 | ぶん回し叩きつけ | ⇨⬂⇩⬃⇦Ⓟ+Ⓖ |
| 投 | ぶん回し放り投げ | ⇦⬃⇩⬂⇨Ⓟ+Ⓖ |
| 投 | かちこみ首折り | 走り中Ⓟ+Ⓖ |
| 中 | 飛び膝蹴り | 走り中Ⓚ |
| 投 | 掴んで肘打ち | ⇦⇦Ⓟ+Ⓖ |
| 投 | 飛び放り投げ | ⬁Ⓟ+Ⓖ |
| | 百貫落とし | ⬁Ⓚ |
| 投 | えびぞり落とし | 相手しゃがみ中⬂Ⓟ+Ⓖ |
| 投 | 西岡流落とし前 | 相手しゃがみ中<br>⇨⇩⬂⬃⇩⇦Ⓟ+Ⓖ |
| 投 | 尻砕き | 相手の背後からⓅ+Ⓖ |
| 投 | 背面風車 | 相手の背後から<br>⇨⬂⇩⬃⇦Ⓟ+Ⓖ |
| 中 | 胴体落とし | ジャンプ中Ⓟ+Ⓚ |
| 弱 | 爆弾落とし | ジャンプ中⬂Ⓟ |
| 弱 | 飛びパンチ | ジャンプ中⇩Ⓟ |

## Chad=Apico
# チャド=アッピコ

背向けからの攻めや、空中からの攻めを豊富に持つ特異なキャラクター。使いこなせれば、楽しいこと間違い無し!!

Text:バチ






パートナー
クリスティ
Christie

| | 技名 | コマンド |
|---|---|---|
| 弾 | ベルデ・ビエント | 後ろジャンプⓅ |
| 弾 | ベルデ・テンペスト(※1) | ⇦⬃⇩⬂⇨ⓅⓅ |
| | トロンハ | Ⓚ |
| | ナランハ | Ⓟ |
| | ソレ・ギ・ナパ | ⓅⓅⓅ |
| | ソレ・ギ・セナハ(※2) | ⓅⓅ⬂Ⓟ |
| | ソレ・ギ・ロナハ | ⓅⓅⓀ |
| | スモナランハ | ⓅⓀⓀ |
| | ラオン・ヌオ | ⬂Ⓟ |
| 弱 | ロギョット | ⇨⇨Ⓟ |
| | カ・ロギョット(※2) | ⇨⇨ⓅⒼ |
| 中 | ダロギョット | ⇨⇨ⓅⓅ |
| | ダ・ロギョット(※2) | ⇨⇨ⓅⓅⒼ |
| 強 | ド・ロギョット | ⇨⇨ⓅⓅⓅ |
| | ガファン・ヨト | ⇩Ⓚ |
| 弱 | モンターニャ(※2) | ⇧Ⓚ |
| | クィ・ナパ | ⬃ⓅⓅ |
| | クィ・ナパレナハ | ⬃ⓅⓅⓀ |
| | クィ・ナパレナハ・ゴロ | ⬃ⓅⓅⓀ⇩ |
| 強 | マカ・コ・デロ | ⇦⇦Ⓚ |
| | マカ・コ・デロ・ロギョット(※2) | ⇦⇦ⓀⒼ |
| 3中 | グルッグルケル(※3) | ⇨ⓀⓀⓀ |
| | グルッグ・アエロヨト | ⇨ⓀⓀⓀ⇩Ⓚ |
| | グルッグ・アエロヨト・ギョット | ⇨ⓀⓀⓀ⇩Ⓚ⇩Ⓖ |
| | ナカ・デ・ヒプゥス | 走り中Ⓟ |
| 中 | マカ・デ・ナゥラ | 走り中Ⓚ |

| | 技名 | コマンド |
|---|---|---|
| | マカ・デ・ナゥラ・ギョット | 走り中Ⓚ⇩Ⓖ |
| | ディ・コパラ | ⇨Ⓚ+Ⓖ |
| | コンバッソ | ⬃Ⓚ |
| | エル・コンバッソ | ⬃Ⓚ⬃Ⓚ |
| 中 | カカゥアプ | ⇨⇨Ⓚ |
| 弱 | パ・イソン | ⇦⇦Ⓟ |
| | シャロハック | ⬂ⓀⓀⓀ |
| | エルポメル | ⬂Ⓚ+ⒼⓀⓀ |
| | ゴ・ローン | ⇩⬃⇦ |
| | マカコ | ⬁Ⓚ |
| | レヴェ・ドゥアプ | 相手背後時⇩Ⓟ |
| | アエロ・ヨト | 相手背後時⇩ⓀⓀ |
| | ケッテネル | 相手背後、自分しゃがみ中ⓀⓀ |
| | レヴェ・ナランハ・ヨト | 相手背後⇨Ⓚ |
| | レヴェ・トロンハ・ヨト | 相手背後⬂Ⓚ |
| 中 | レヴェ・ダブド・ヨト | 相手背後Ⓟ+Ⓚ |
| | アエラ・ナパレナハ | ジャンプ中⬁Ⓚ |
| | アエラ・リゾケノヨト | ジャンプ中⬂Ⓚ(※2) |
| | アエラ・エルプレンヨト | ジャンプ中⬀Ⓚ |
| 投 | グランド・ルー | Ⓟ+Ⓖ |
| 投 | デストルニジャドール | ⬃Ⓟ+Ⓖ |
| 投 | カベッサ・セラドゥーラ | 相手しゃがみ中⬂Ⓟ+Ⓖ |
| 投 | ハリケンラナ | 走り中Ⓟ+Ⓖ |
| 投 | ココ・ボンバ | あお向けダウン時/<br>相手が足側/前転起き<br>上がり中Ⓟ+Ⓖ |

※1:1～2発目中ガードブレイク　※2:技後に背向け状態に移行　※3:3発目後に背向け状態に移行

## Shuperi=Inowey
# シュペリ=イノウェイ

弾速の遅い⇦⇦Ⓟを盾にしつつ接近し、中段と投げの二択を仕掛けるのが基本。見た目と違い、堅実な攻めが身上だ。

Text:バチ






パートナー
アルレット ラボリ
Arlette Laborit

| | 技名 | コマンド |
|---|---|---|
| 弾 | エクラタン・ボンブ(※1) | Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ+Ⓚ+Ⓖ |
| 弾 | ラフィネ・ミュール(※2) | ⇦⇦Ⓟ |
| | シャルマン・ポーム | ⓅⓅⓅ |
| 3弱 | シャルマン・デリエール | ⓅⓅⓀ |
| | ロビュスト・デリエール | ⓅⓅ⇦Ⓚ |
| 3弱 | コケ・デリエール | ⓅⓅ⇦ⓀⓀ |
| | アン・ソテ | Ⓚ |
| | アンドゥ・ソテ | ⓀⓀ |
| | アンドゥトロワ・ソテ | ⓀⓀⓀ |
| | アンドゥトロワ・タロン | ⓀⓀ⇩Ⓚ |
| | シーニュ・フォルム | ⇩⬃⇦ |
| 強 | シーニュ・ソテ | ⇩⬃⇦Ⓚ |
| 2強 | ソテ・ジャンプ | ⇩⬃⇦ⓀⓀ |
| | ボー・ソテ・ジャンプ | ⇩⬃⇦ⓀⓀ⇩ |
| 中 | ラック・デ・シーニュ | ⇩⬃⇦Ⓟ |
| | シーニュ・ダンス | ⇩⬃⇦　⇩Ⓚ |
| | ダンス・ド・サロン | ⬃ⓅⓅ |
| | モワノー・ヴァルス | ⬂Ⓟ |
| | コント・フォルム | ⇩⬂⇨Ⓚ |
| | コント・マルシュ | ⇩⬂⇨Ⓚ⇩Ⓚ⇩Ⓚ⇩Ⓚ |
| | コント・ラプソディー(※3) | ⇩⬂⇨Ⓚ⇧Ⓚ |

| | 技名 | コマンド |
|---|---|---|
| | コント・オール(※3) | ⇩⬂⇨ⓀⓅ+Ⓖ |
| | ヴァン | ⬃Ⓚ |
| | クー・ド・ヴァン | ⬃ⓀⓀ |
| | オール・ポエム | ⬂Ⓚ |
| 3中 | ダンド・ヴァルス | ⇦⇦ⓀⓀⓀ |
| | パーン・ヴァルス | ⇦⇦ⓀⓀ⇩Ⓚ |
| 弱 | クールブ・エペ | ⬁⬂Ⓟ |
| | ドロワット・エペ | ⬃⬂Ⓟ |
| | エレガン・シーニュ | ⬁Ⓚ |
| | ピック・リトム | ⇨⇨ⓅⓅⓅ |
| 3強 | エグル・リトム | ⇨⇨ⓅⓅ⇨Ⓟ |
| | カナリ・ベック | ⇨Ⓟ |
| | ショーヴスーリ・アルモニー | ⇦ⓅⓅⓅⓅⓅ |
| | マンショ・ミシル | 空中⇩Ⓚ |
| 中 | フラマン・パ | 走り中Ⓚ |
| | マンショ・パ | 走り中Ⓟ |
| 投 | オーブ・カヴァリエ | Ⓟ+Ⓖ |
| 投 | エレガン・ロタシオン | ⇦⬃⇩⬂⇨Ⓟ+Ⓖ |
| 投 | アギシャン・テート | 後ろからⓅ+Ⓖ |
| 投 | エデュカシオン | 相手しゃがみ中⬂Ⓟ+Ⓖ |

※1:1～2発目中ガードブレイク　※2:弱ガードブレイク
※3:⇩⬂⇨Ⓚ⇩Ⓚ⇩Ⓚ⇩Ⓚの2～3発目からも派生可能

※技表中の1列目の表記について　弾:気弾を発生させる技　投:投げ技　弱:弱ガードブレイク
中:中ガードブレイク　強:強ガードブレイク　数値は連係技の何発目かを表しています。
例:「3弱」は3発目に弱ガードブレイク効果を持つ技

## 主要技ピックアップ

Ⓚ＋Ⓖは上段だが発生が早く横移動に強い上、強ガードブレイクという非常に強力な技。ガードを崩した後は、距離が近いなら⇨⇨ⓀⓅ、遠い場合は⇧Ⓟ＋Ⓚが決まるぞ。⇧Ⓟ＋Ⓚは技後ダウン状態となる膝蹴り。発生とリーチに優れ、技後後転しておけばリスクも小さい優れた技だ。豊富な投げだが、⇨⇧⇩⇧⇦Ⓟ＋Ⓖは威力が高く追撃が可能。⇦⇧⇩⇧⇨Ⓟ＋Ⓖは投げ抜けされないのが最大の利点だ。前進してつかむ⇦⇦Ⓖ＋Ⓟや、ジャンプからつかむ⇩Ⓖ＋Ⓟはしゃがんだ相手も投げられる。



強ガードブレイクのⓀ＋Ⓖはとにかく強い。崩した後は……



近ければ⇨⇨ⓀⓅでダメージを与えつつ、再び接近戦に持ち込める。

### POINT

●飛び道具は無いが、強力な投げ技を豊富に持つ!!
●Ⓚ＋Ⓖによるガード崩しが非常に強力!!

## 基本戦術

⇧Ⓟ＋Ⓚで徹底的にけん制するのが非常に強力。ヒット時は前転で間合いを詰めてから相手の起き上がりにⓀ＋Ⓖや投げ、⇧Ⓟ＋Ⓚで選択を迫ったり、起き上がり下段攻撃で追撃しよう。また、相手の後転に合わせて⇩Ⓟを狙うのもいい。ヒット時は再度⇩Ⓟで追い打ちできるぞ。



リーチと発生に優れた⇧Ⓟ＋Ⓚでのけん制は、距離を問わず頼れる

### 基本コンボ

Ⅰ. ⇧Ⓟ→前ダッシュ～ジャンプ中Ⓚ～ジャンプ中⇩Ⓚ→⇩ⓀⓀⓀ

Ⅱ. 軸移動中にⓅ→ジャンプ中Ⓚ～ジャンプ中⇩Ⓟ→⇩ⓀⓀ

Ⅲ. ⇨⇧⇩⇧⇦Ⓟ＋Ⓖ→⇧ⓀⓀⓀ

Ⅰは空中当て身されない上、威力にも優れたコンボ。⇧Ⓟの後はダッシュで間合いを詰め、引き付けてジャンプ中Ⓚを当てよう。Ⅱも空中当て身されないのが利点。ジャンプ中Ⓚ～ジャンプ中⇩Ⓟのつなぎは素早く行なおう。Ⅲは投げからの追撃。簡単で空中当て身不能であり、全体力の半分ものダメージを与えられる。

## 主要技ピックアップ

⇧Ⓟはカウンターヒットで浮く上、スキが少ないので立ち回りで使いやすい。ⓅⓅⓅは硬直が短く接近戦での固めに使える。⇧Ⓚは技後に背向けになる技で、発生が早く暴れに便利だ。同じく背向けになるⓅⓅ⇧Ⓟも併用しよう。背向け攻撃は上段避け性能が高く、浮かせ効果のある背向け⇩Ⓟや下段の背向け⇩Ⓚが強力。ジャンプ攻撃は昇りジャンプⓀや背向けになるジャンプ⇧Ⓚ、攻撃回数が多い背向け⇩Ⓚなどがオススメだ。また、自らダウン状態を取る⇩⇧⇦は、飛び道具を避けるときなどに役立つぞ。



とにかく発生の早い⇧Ⓚ。技後背向け状態になるので……



上段避け性能の高い背向け⇩Ⓟなどでフォローするのが有効

### POINT

●接近戦は⇧Ⓚの暴れが強力!!
●立ち回りはジャンプ攻撃中心で!!
●背向けからの攻めも交ぜることで、幻惑効果アップ!!

## 基本戦術

中間距離でコンボ狙いの軸移動中にⓅや⇧Ⓟを振り回しつつ、昇りジャンプⓀ→下り⇧Ⓚの連係で攻めるのが基本。この後は背向け状態になるので、高い上段避け性能を持つ背向け⇩Ⓟや下段の背向け⇧Ⓚ、攻めを継続する昇り背向け⇩Ⓚ→下り背向け⇩Ⓚなどの連係を組もう。



背向け⇩Ⓚは攻撃判定が持続しスキは小さい。連発しよう

### 基本コンボ

Ⅰ. ⇧Ⓟ（カウンターヒット）→ジャンプ中Ⓚ～ジャンプ中⇧Ⓚ→背向け⇩Ⓟ→⇨⇨Ⓚ

Ⅱ. ⇧Ⓚ（カウンターヒット）→背向け⇧Ⓚ→背向け⇩Ⓟ→⇨⇨Ⓚ

Ⅲ. ⇧Ⓚ（カウンターヒット）→背向け⇧Ⓚ×1～4→背向け⇨Ⓚ

Ⅰは当て身不能のコンボ。チャド、パオロ、義一などの重量級は背向け⇩Ⓟまでしか入らない。Ⅱは⇧Ⓚカウンター始動の中量級用当て身不能コンボ。⇨⇨Ⓚ後はダッシュ⇩Ⓟなどで攻めよう。ⅢはⅠでも述べた重量級用の当て身不能コンボ。相手の距離によって背向け⇧Ⓚを3～4回刻んで背向け⇨Ⓚで締める。

## 主要技ピックアップ

⇦⇦Ⓟは弾速の遅い飛び道具で、弱ガードブレイク効果がある上、連射が可能。ⓅⓅⓅは上上中の連係で、3段目まで連続ヒットし、ガードされても反撃を受けない優れた技。接近戦での縦押しに使いやすい。⇩⇧Ⓟは弱ガードブレイク効果があり、リーチが長くヒット時はダウンを奪える。⇩⇧⇨Ⓚは寝る姿勢に移行し、そこから⇩Ⓚで下段、⇧Ⓚで中段、Ⓟ＋Ⓖで投げに移行可能。⇩Ⓚは最大3回まで、中段と投げは出した時点で派生を終了する。⇧Ⓟはノーマルヒットで浮く中段判定のアッパーだ。



⇦⇦Ⓟは弾速の遅さが魅力。この技でプレッシャーを掛けよう。



弾を若干追い越して二択。弾がフォローするのでローリスク

### POINT

●中距離戦は⇦⇦Ⓟを連発せよ!!
●スキの少ないⓅⓅⓅの暴れが強力!!
●⇩⇧⇨Ⓚからの連係技で体力をケズれ!!

## 基本戦術

⇦⇦Ⓟを中距離で出しつつ、それを若干追い越す形で投げと⇧Ⓟの二択を仕掛ける。これに加え、下段の⇧⇧Ⓟや⇩⇧⇨Ⓚ→⇩Ⓚor⇧Ⓚなどでチクチク攻めるのが有効。接近戦では発生の早いⓅⓅⓅを軸に攻める。また⇧ⓅⓅは上半身無敵の性質を生かして、暴れに使えるぞ。



### 基本コンボ

Ⅰ. ⇧Ⓟ→ジャンプ中⇧Ⓚ～ジャンプ中⇧Ⓚ→⇩Ⓚ

Ⅱ. ⇧Ⓟ→⇨⇨ⓅⓅⓅ→⇧⇧Ⓟ

Ⅲ. ⇩⇧Ⓟ→⇩⇧Ⓟ

Ⅰは当て身不能のコンボ。難度は高いが、チャド、義一、パオロ以外のキャラはジャンプの下り⇧Ⓚを低めに当てれば、⇧Ⓟ→⇩Ⓚの追撃まで決められる。Ⅱはダメージ重視のコンボ。とはいえ当て身されやすいので多用は禁物だ。Ⅲは⇩⇧Ⓟの追撃。この後は下段当て身を出すか、ジャンプで相手の裏に回る起き攻めを狙えるぞ。

# 『幽白』のゲームがついにそのヴェールを脱ぐ!!

THE BATTLE OF 幽★遊★白書 ～死闘!暗黒武術会～

今までそのゲーム内容が不明だった本作が、いよいよ始動! 今回は、判明したゲームシステムの紹介と共に、初期使用可能キャラを全員紹介。稼働はもう少し先だが、キャラとシステムを理解して、イメージトレーニングしておこう!



Text：飛鳥

THE BATTLE OF 幽★遊★白書 ～死闘!暗黒武術会～
■メーカー：バンプレスト
■ジャンル：3D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー+3ボタン
■発売日：2006年9月稼働予定
■使用基板：SYSTEM256

## すべての『幽白』ファンに贈る新たな『幽白』ワールド!

過去に家庭用ゲームとして発売され、どれもが高い人気を誇っていた『幽★遊★白書』シリーズ。その新作が家庭用ではなくアーケード、しかも本格3D格闘ゲームとして登場するぞ。

本作の注目ポイントとしては、原作・アニメ共に特に人気の高かった「暗黒武術会編」をモチーフにしているところだろう。個性豊かで魅力的なキャラクターたちに加え、アニメ版ではそのド派手なアクションシーンも見所だった。その『幽★遊★白書』が格闘ゲームになったとなると、気になるのは戦闘のシステムと、キャラクターのアクションがどうなるかというポイントだろう。格闘ゲームファンはもちろん、原作ファン・アニメファンを含むすべての『幽白』ファンが注目している本作。ここでその魅力をたっぷりお伝えしよう。



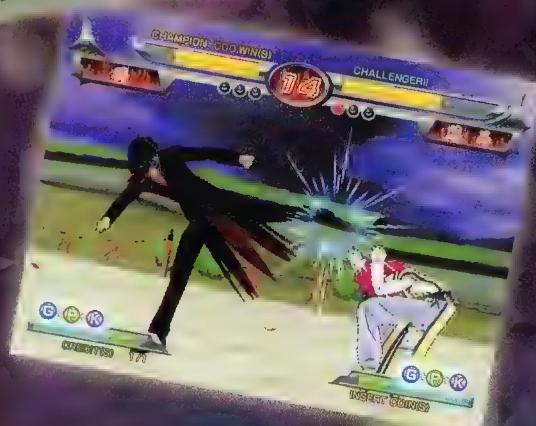

知らない人も知っている人も読んでおこう

### 『幽★遊★白書』ってどんな作品?

『幽★遊★白書』は'91年～'94年に「週刊少年ジャンプ」(集英社)で連載された冨樫義博氏の大ヒットコミック。TVアニメ作品も放送された。

主人公である浦飯幽助は、市内でも有名な不良少年。そんな幽助が子供を助けようとして車にひかれ死亡するが、その死は霊界にとっても予想外だった。その後条件付きで生き返るが、条件というのが「人間界で妖怪が起こす悪事を取り締まる霊界探偵」としての仕事だった。霊界探偵の仕事をしていく中で、飛影や蔵馬、幻海と出会い、さまざまな事件に巻き込まれていく……。ちなみに桑原は幽助のことを勝手にライバルと呼ぶが、けんかは全敗。霊感が強く、悩み相談で幻海のところを訪れたことをきっかけに、幽助と事件に巻き込まれるようになる。

物語は「霊界探偵編」「暗黒武術会編」「魔界の穴編」「魔界編」の四つに大別でき、どれもバトルが中心になっている。登場するキャラは本作独自の解釈である「霊力」を操り、それを使った必殺技が多く存在する。



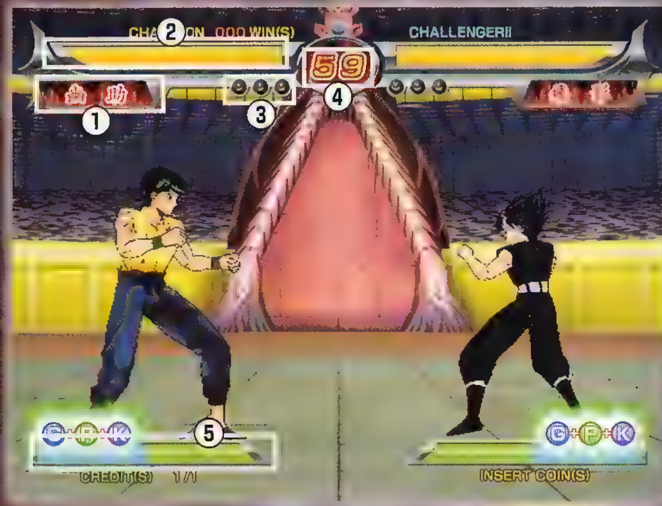

次のページからは
上 本作のシステムを紹介
下 キャラクターを紹介

まずは基本を！

# 操作方法と画面の見方

**操作方法と画面の見方をまずはチェック。基本情報をバッチリ頭にたたき込んでおこう。**




操作方法は8方向レバーと3ボタン。レバーを短く入力することで行なう軸移動、ジャンプやしゃがみといった基本動作が従来の3D対戦格闘と同様のコマンドとなっている。これまでの3D格闘ゲームをプレイしているユーザーならすんなりプレイできるだろう。

また、現在判明している全キャラ共通のシステムとして投げ技がある。投げ技には立っている相手を投げる上段投げと、しゃがんでいる相手を投げる下段投げの2種類が用意されている。

❶キャラクターネーム
❷体力ゲージ
❸勝敗カウンター
❹残り時間
❺霊妖力ゲージ

①は使用しているキャラクターの名前。②はお互いの残り体力を表している。③はどちらが何本取っているかを表示している。④はラウンドの残り時間。⑤時間と共に上昇するが、攻撃を行なうことでも上昇する。霊妖力技や本気（マジ）モードを使用する際に必要。

## デフォルトキャラクター全14キャラを一挙公開!!

**今まで紹介してきたキャラを含めた全キャラを一挙公開。まだ各キャラが使用する技は判明していないが、どのキャラも個性的な技を使うことは間違い無い!**

※ここで紹介している武器や技は原作に登場したモノです。





### 戸愚呂（兄）（とぐろ）

その名の通り戸愚呂兄弟の兄に当たる。心臓の位置を変えられるだけでなく、自らの体を変化させて武器にすることが可能。凶悪で残虐な性格と行動が特徴。



### 武威（ぶい）

戸愚呂チーム随一の武闘派キャラで、鎧と巨大な斧が特徴。その鎧を外すことで武装闘気（バトルオーラ）という体が浮くほどの巨大なオーラが解放され、すべての能力が一気に上昇する。



### 鴉（からす）

戸愚呂チームの一員で、黒一色の衣装とマスクがポイント。火薬を操ることができ、爆弾を作り出す能力を持つ。地中に埋まって近くに敵が居ると絡みつく「地下爆弾」（マッディボム）や、相手に向かって飛んでいく「追跡爆弾」（トレースアイ）などの技がある。

アニメ＆原作ファンも納得！

# バトルシステム紹介

ここではゲームシステムを紹介。格闘ゲームファンから初心者までが納得できるシステムになっているぞ。

## 簡単だが奥深い攻防が可能

まず覚えておきたいのが、ここで紹介する三つのシステム。どのキャラクターでも共通のシステムになるためしっかりと押さえておこう。相手に大ダメージを与える浮かせてからの空中コンボや、ガードを固めている相手への対処として使用するガードブレイク＆投げ掴みなど、どれもが対戦に必要な要素だ。

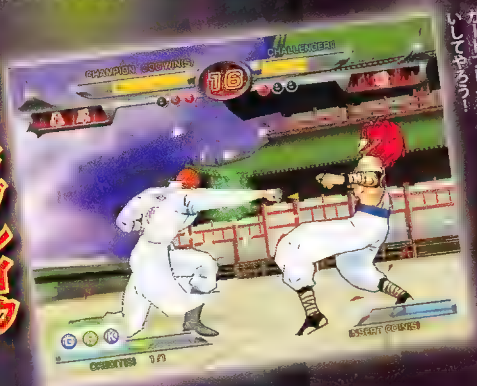
こうしたシステムを用いることで、対戦時に奥深い攻防が可能になっているぞ。



### 空中コンボ

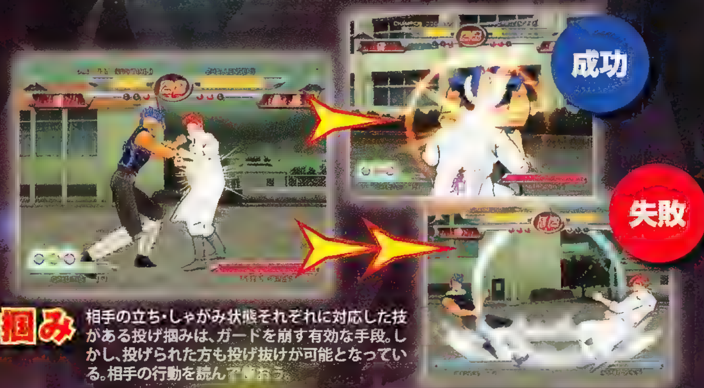
浮かせて無防備な状態の相手に、連続技をたたき込む空中コンボ。決めたときの爽快感と、まとまったダメージが与えられるのが魅力。空中コンボは、3D格闘ゲームの基本といってもいいだろう。

### ガードブレイク



ガードしている相手を崩す手段の一つが、このガードブレイク。守りを固めている相手にお見舞いしてやろう！

### 投げ掴み




相手の立ち・しゃがみ状態それぞれに対応した技がある投げ掴みは、ガードを崩す有効な手段。しかし、投げられた方も投げ抜けが可能となっている。相手の行動を読んで[illegible]おう。



### 怨爺（おんじい）

裏御伽チームの大将で、さまざまな闇アイテムを作る才能がある。原作では元の姿である「美しい魔闘家鈴木」というピエロに戻って闘った。千の顔と千の技を持つらしいが、原作では虹色の妖気を放つ「レインボーサイクロン」と自らの筋力をアップさせる「爆肉鋼体」しか使用していない。







### 浦飯幽助（うらめし ゆうすけ）

けんかっ早い不良中学生だが、正義感が強く弱者に世話を焼くことが多い。暗黒武術会には、飛影、蔵馬、幻海、桑原と共にゲストとして呼ばれた。霊気を集中させて銃のように打ち出す「霊丸」（レイガン）が得意技。

### 桑原和真（くわばら かずま）

自称幽助の永遠のライバル……なのだが、幽助との喧嘩では全敗。霊気を剣に変えた武器・霊剣（れいけん）を使う。霊剣は伸縮自在で二刀流も可能。





# コレが『幽白』のオリジナルシステムだ!!

本作のオリジナルシステムとして注目なのが、なのが「霊妖力技」と「本気（マジ）モード」だ。注目は本気（マジ）モード。これは一撃必殺が可能になる、本作を象徴するシステムだ。対戦中の戦況を大きく変えられる、これらのシステムを上手く使いこなそう。

## 霊妖力技

霊妖力ゲージを消費することで使用可能となる特殊な攻撃方法が、この霊妖力技。霊妖力ゲージがたまっているときに、特定のコマンドを入力することで発動するぞ。まだ詳細は明らかになっていないが、キャラクターごとに原作に準じた「技」が使えると思われる。



## 本気（マジ）モード　発動　Ⓖ＋Ⓟ＋Ⓚ




霊妖力ゲージが50%以上あるときに、発動コマンドを入力すると「本気モード」状態になり、キャラの見た目が変化する。この状態になる。このモードに突入すると、見た目が変化するだけでなく、攻撃力が大幅にアップするなど、さまざまな効果があるのだ。

本気モード中に特定のコマンドを入力すると……

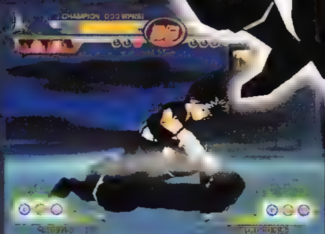
## 一発で戦況を変えるドハデな必殺技が!!

一発逆転が可能な超必殺技が発動するぞ！ この技は、決まれば相手に決定的なダメージを与えられるが、対戦中に1回しか使用することができない。いつ、どんなタイミングでこの奥の手を使用するのか、戦況を見極める目が要求されそうだ。

### 飛影（ひえい）

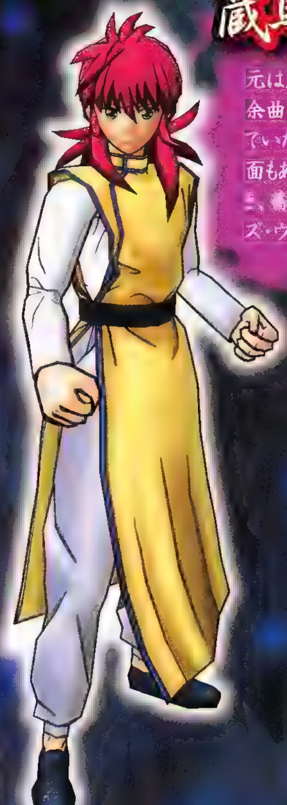
額に"第三の目"である邪眼を持つ元盗賊で好戦的な妖怪。幽助と死闘を演じた末、行動を共にすることになる。剣と魔界の黒炎を操る邪王炎殺拳の使い手。必殺技は「邪王炎殺黒龍波」。



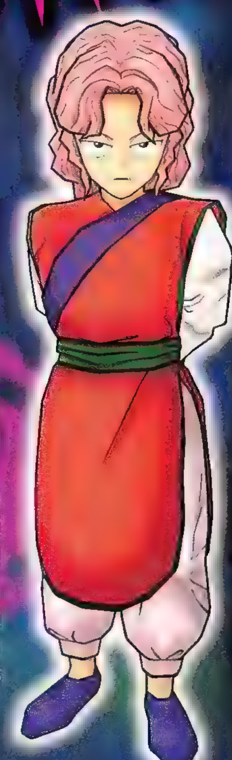


### 蔵馬（くらま）

元は魔界でも有名な盗賊だったが、紆余曲折あり人間界で南野秀一として生きていた。普段は温厚だが、冷酷な一面もある。妖力で植物を操って武器にでき、薔薇を鞭にした「薔薇棘鞭刃」（ローズ・ウィップ）を主に使用する。



### 幻海（げんかい）



霊光波動拳の継承者として妖怪たちにも広く知られる人物で、かつて戸愚呂兄弟と共に暗黒武術会のゲストチームとして優勝した経歴がある。幽助の師匠でもあるため、使用する技は幽助とほぼ同じ。年齢は70を越えているが、歳細胞の活性化により一時的に20歳前後の姿に若返ることが可能。

闘いの舞台はココだ！

# ステージ紹介

闘いの場となるステージを一挙公開。もちろん原作に登場した場所がモチーフになっているぞ。

## ファンにはお馴染みのステージが登場！

本作のゲーム中には、『幽白』ファンにはお馴染みのステージが八種類登場する。暗黒武術会編ということもあって、それにゆかりのあるステージが集まっており、ファンならどのステージでだれとだれが闘ったのかを覚えている人も多いのではないだろうか。覚えてないファンは、コレを機に原作を読み返してみてはいかがかな？　よりゲームを楽しむことができるぞ。




原作では闘っていない場所でも闘わせることができるのはゲームの特権。いろいろ楽しめるぞ。

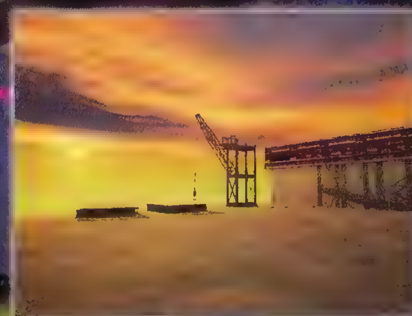


もちろん原作に沿ったステージキャラクター同士で対戦してみるのも一つの楽しみ方だ。



### 皿屋敷中学校

幽助と桑原が通っていた中学校。原作ではあまり学校の外観が出ていないため、印象が薄いかもしれない。学校の中で一番よく描写されていたのはおそらく校門ではないだろうか。



### 建築現場

「暗黒武術会」の前に戸愚呂（弟）に幽助が呼び出された場所。ここで戸愚呂（弟）の圧倒的な力を見せ付けられ、幽助は勝てないと痛感することになる。この出来事の後、幽助は自ら幻海の元へ修行を申し込みに行く。



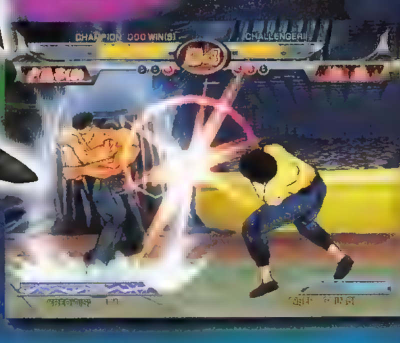


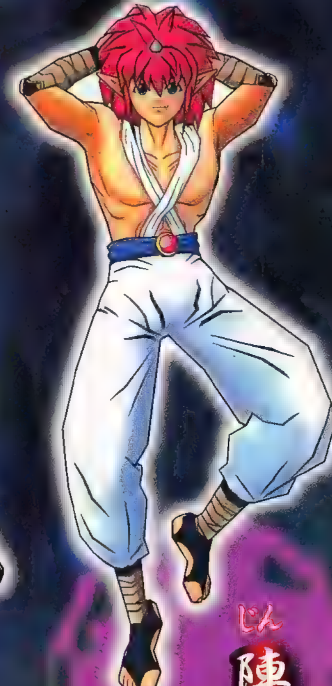
### 死々若丸（ししわかまる）

裏御伽チームのメンバーで、包んだものを異空間に追いやる「死出の羽衣」や妖刀「魔哭鳴斬剣」といった闇アイテムを使い、剣の腕も立つ。普段は美男子だが、一度興奮するとまさに妖怪といった風貌に変わる。原作では魔哭鳴斬剣を使った「爆吐髑触葬」や「怨呼障縛壁」といった技を使った。

### 戸愚呂（弟）（とぐろ）

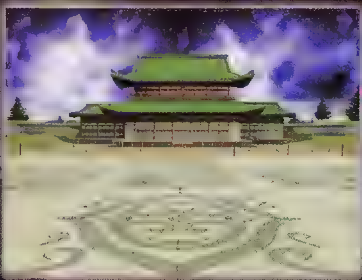
「暗黒武術会」の黒幕でかつて幻海の仲間だった。しかし力と若さを得るために妖怪に転生。筋肉操作の能力を持ち、原作では筋肉操作を行なうたびに「○○%」と説明していた。



### 陣（じん）

魔性使いチームの副将で、風を操る能力を持っている。自分の腕に小さな竜巻を停滞させて攻撃力を上げる「修羅旋風拳」や相手の攻撃を防御する「爆風障壁」などの技を持つ。



## 幻海道場中庭

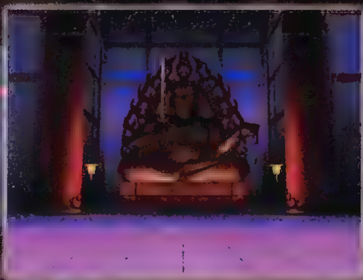
霊界探偵である幽助が、幻海の門下生大選考会への潜入操作をした際、最初にクジ引きが行なわれた。幻海と初対面した場所で、中はかなりの広さ。



## 第一闘技場

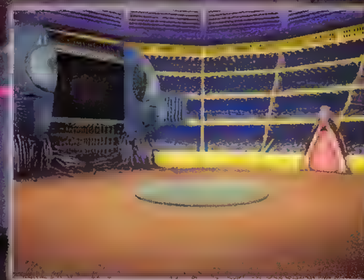
「暗黒武術会」の1回戦から準々決勝までの試合が行なわれたのがこのステージ。ゲームでは場外でも闘うことができるかどうかが気になるところだ。

## 幻海道場



「暗黒武術会」が開催される前に、戸愚呂（弟）に強さの違いを見せ付けられた幽助が、幻海に自ら修行を申し込んだ際、その修行で2カ月使われていた。

## 第二闘技場

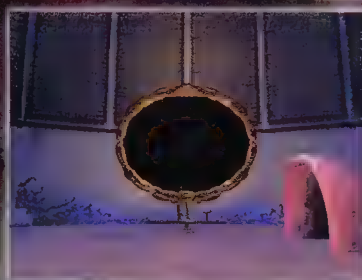


原作の「暗黒武術会」では準決勝からは、このステージが使用された。ちなみに、画面右に見える三角形の部分が選手の出入り口になっている。



## 船上予選会場

「暗黒武術会」が開催される前に急遽予選が行なわれた。ちなみに出場する最後の1チームを決める予選だった。原作では若返った幻海が出場権を獲得。

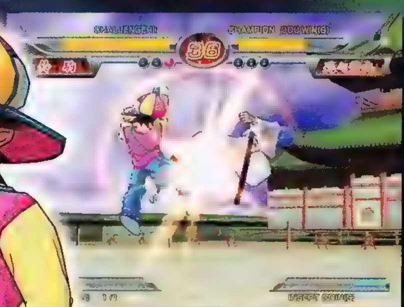


## 朱雀の間

このステージは、「暗黒武術会編」の前に展開されていた「四聖獣編」のボス、朱雀と幽助が闘った。写真中央の楕円形の所はモニターになっている。

# いよいよ暗黒武術会が幕を開ける!!





## 鈴駒（りんく）

六遊怪チームの先方として原作で登場し、８個の「魔妖妖」（デビルヨーヨー）を操る妖怪。デビルヨーヨーは糸が切れても遠隔操作できるのが特徴で、８個同時に操ることも可能。



## 酎（ちゅう）

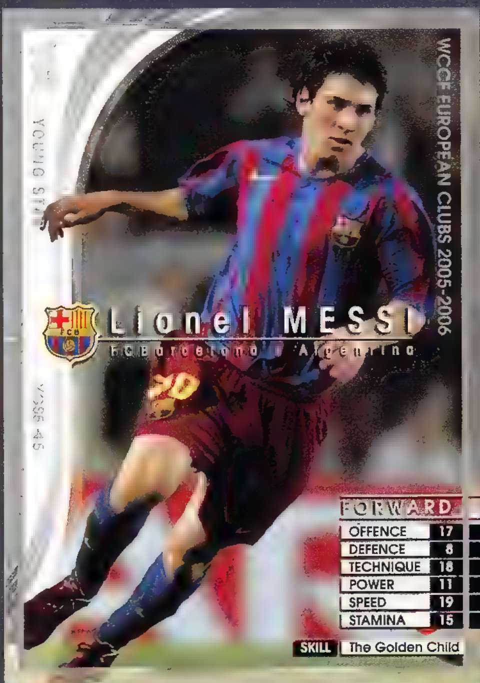
六遊怪チームのメンバーで、チーム一の実力を持っている酔拳の使い手。自分の妖気を球のように練り上げることができる錬金妖術師でもあり、お酒が回ってへべれけの状態になることで強化する。とにかくじゃんけんが弱い。

# WCCF EC 2005-2006に登場するレアカード8カテゴリーを

# 一挙公開!

WCCF EC 2005-2006に登場するレアカードのカテゴリーがついに明らかになった。ここでは各カテゴリーから1枚ずつ紹介する。注目は前作の2004-2005には無かった「ヤング スター」と「バンディエラ」の二つだろう。

## YOUNG STAR ヤング スター




### Lionel MESSI
リオネル・メッシ

所属クラブ ： FCバルセロナ
ポジション ： FORWARD
国籍 ： アルゼンチン

クラブチームの新鋭の中から、特に目立った活躍を見せた選手が選出されるヤングスター。メッシはこれからのFCバルセロナを引っ張っていくであろう逸材だ。

### Alessandro DEL PIERO
アレッサンドロ・デル・ピエロ

所属クラブ ： ユベントス
ポジション ： FORWARD
国籍 ： イタリア

クラブチームの象徴的選手が選ばれるカテゴリーがこのバンディエラ。現在のユベントスのシンボルといえばデルピエロ。OFF19は、デルピエロのカードの中では最高数値だ。




## BANDIERA バンディエラ

## 稼働目前!
## 今回はカードの情報に加え「WCCFプレイ時の基礎」もお届け!

稼働が約1カ月後に迫ったWCCF EC 2005-2006。今回は各カテゴリー1枚ずつ、計8枚のレアカードに加え、新たに公開されたレギュラー&スペシャルカードの画像を紹介。併せて、これからWCCFを始める人のための初心者講座もお届けする。

WORLD CLUB Champion Football European Clubs 2005-2006

**ワールドクラブ チャンピオンフットボール ヨーロピアンクラブス 2005-2006**

■メーカー：セガ
■ジャンル：スポーツゲーム
■操作方法：専用コンパネ＋トレーディングカード
■発売日：2006年夏稼働予定
■使用基板：NAOMI2

# WORLD-CLASS MIDFIELDER
ワールドクラス ミッドフォールダー




## Andrea PIRLO
アンドレア・ピルロ

所属クラブ : A.C.ミラン
ポジション : MIDFIELDER
国籍 : イタリア

A.C.ミラン、そしてイタリア代表が誇る屈指のレジスタが、ついにレアカード化。TECが20と最高数値になっただけでなく、STAが15にアップしている。




# WORLD-CLASS GOALKEEPER
ワールドクラス ゴールキーパー

## Grégory COUPET
グレゴリー・クペ

所属クラブ : リヨン
ポジション : GOALKEEPER
国籍 : フランス

リヨンの躍進をフィールドの最後方から支えた、フランス代表にも名を連ねるGK。POWの数値は少し物足りないが、SPEの13は魅力。ブッフォンを脅かす存在となるか?




# WORLD-CLASS DEFENDER
ワールドクラス ディフェンダー

## LUCIO
ルシオ

所属クラブ : バイエルン・ミュンヘン
ポジション : DEFENDER
国籍 : ブラジル

2004年からバイエルンに在籍する、ブラジル出身のDF。ブラジル代表としても守備の中心選手として起用されている。DFながら攻撃能力が高い(OFF14)のが特徴。

# 0から始めるWCCF
サッカーに詳しくなくても大丈夫!

7月上旬までドイツで開催されていたW杯を見て、「WCCFをプレイしてみたい」と思った人も多いのではないだろうか? ここでは、そんな「05-06からWCCFを始める人」のためのプレイ講座をお届けする。サッカーの知識なんて無くても大丈夫。これを読んで1カ月後に迫った本作の稼働に備えよう。

## 1 スターターパックを購入する

まずは、プレイするのに必要最低限のモノがそろっているスターターパックを購入しよう。価格は1,000円。この中のカードスリーブは、選手カードを保護するためのビニールだ。絶対使わなければいけない、ということはないが使った方がカードは傷まない。

**スターターパックの中身**

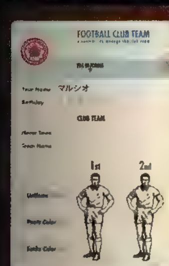
| | |
|---|---|
| 選手カード11枚 | 監督カード1枚 |
| カードスリーブ11枚 | 取扱説明書1冊 |

## 2 監督のデータを入力する

監督カードを筐体に挿入すると、まずは監督データの入力画面に移行する。ここでは監督(プレイヤー)の名前と誕生日を入力。監督名は一度決定すると、カードを更新しても変更できないので注意しよう。



監督名は自分の名前にするのが一般的。サッカー選手や監督など、好きな有名人をまねてもいい。迷うようであれば「お任せ入力」を選んでもいい。







誕生日(月と日が同じであればOK)にプレイすると、全選手のモチベーションがアップするイベントが発生する。

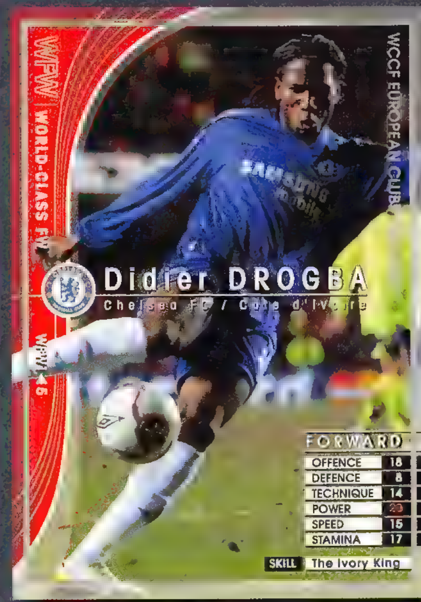



# WORLD-CLASS FORWARD ワールドクラスフォワード

## Didier DROGBA
ディディエ・ドログバ

所属クラブ : チェルシー
ポジション : FORWARD
国籍 : コートジボアール

母国、コートジボアール代表でキャプテンを務める屈強なアタッカー。POWの数値が2アップし、フィジカルの強さがよりいっそう際立つ形となった。




# CRACK クラック

## JUNINHO PERNAMBUCANO
ジュニーニョ・ペルナンブカーノ

所属クラブ : リヨン
ポジション : MIDFIELDER
国籍 : ブラジル

ブラジル代表でもキッカーを任されるほどのFKの名手。右足から放たれる多彩なパスとFKでリヨン台頭の立役者となった。ゲーム中でも正確無比なFKが見られるのか？




# WORLD-CLASS WINGFORWARD ワールドクラスウイングフォワード

## Juan Pablo SORIN
ファン・パブロ・ソリン

所属クラブ : ビジャレアル
ポジション : MIDFIELDER
国籍 : アルゼンチン

02-03ではラツィオの選手で登場したソリンが復活。しかもレアカード化された。アルゼンチン代表ではキャプテンを務め、無尽蔵のスタミナで左サイドを突破していく。

## 3 チームのデータ入力する

監督のデータを入力したら、チームのデータを入力。チームの本拠地、名前とその呼び方、そしてユニフォームとチームのエンブレムを選ぶ。まずは本拠地。選んだ国や地域で試合中の応援歌、スタジアムやクラブの能力の成長具合に変化が出る。どこの国が有利でどこの地域が不利、ということは無いので気軽に選んでも大丈夫だ。そしてチーム名。何て付けたらいいか分からない人は「お任せ入力」を選ぼう。サッカークラブっぽい名前になるはずだ。最後にエンブレム。これは一通り見てみて、気に入ったタイプを選べばいい。エンブレムに装飾（3タイプ）も付けられる。



まずは地域と国、そして都市を決める。そしてクラブチームの名前を決めよう。アルファベットや数字も使用可能だ。

エンブレムはユニフォームに準じたカラーリングになる。

ユニフォームはデザインと色（シャツのメインとサブ、パンツ、ソックスの4種類）を選ぶ。またユニフォームは必ず2種類作る。

### ちなみにこんなこともできます

チーム名の後は、チームの呼び方を決める。文字と全く違う呼び方にすることも可能。例えば、「田中」と書いて「イシバシエフシー」と呼ばせる、なんてこともできるのだ。



アクセントや呼び方は、変えなくてもプレイに支障は無い。

# 充実度はシリーズNo.1!?
# ノーマル&スペシャルカード10選手公開

続いて、ノーマルとスペシャルカード、10選手分のカード画像を公開する。05-06は、チーム数がシリーズ最多の21となった。それに伴いスペシャルとノーマルカードの充実度も格段にアップしている。




## Jens LEHMANN
### イェンス・レーマン

所属クラブ ： アーセナル
ポジション ： GOALKEEPER
国籍 ： ドイツ

W杯では文字通り守護神として君臨。若手が多いドイツを最後尾から支え、躍進の立役者となった。SPEが1下がったものの、DEFが2アップしたのは大きい。

## Peter CROUCH
### ピーター・クラウチ

所属クラブ ： リバプール
ポジション ： FORWARD
国籍 ： イングランド

長身を生かしたポストプレイと確かな足技で、攻撃の幅を広げるセンターFW。OFFとSPEは心許ないが、白カードだけにオプションとしてチームに加えられるか!?







## Michael ESSIEN
### ミカエル・エシアン

所属クラブ ： チェルシー
ポジション ： MIDFIELDER
国籍 ： ガーナ

無尽蔵のスタミナで中盤を駆け回り、攻守にわたってチームに活力を与えるダイナミックなセンターハーフ。POWとSPEの数値が高い白カード……活躍は間違い無い。

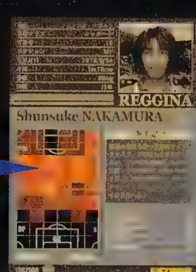
## 4 選手カードをフィールド上に配置する

選手カード（スターターパックの場合は11枚）を、フィールドに配置する。選手の個性を生かせるような、または自分の好みでフォーメーションを組もう。「どこに配置したらいいのか分からない」という人は、選手カードの裏面に注目。その選手の得意なエリアが色付けされているので、それを参考に配置するといい。まれに、MF表記なのにFWでも活躍するといった、表記されているポジション以外もこなせる選手が存在する。



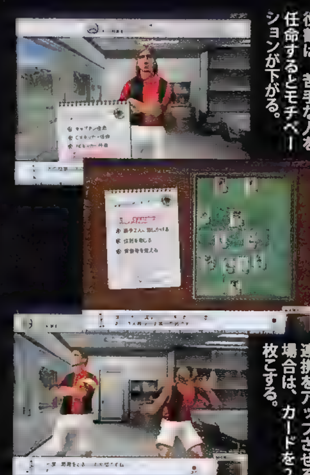
フォーメーションを決める瞬間こそ、監督であるプレイヤーの腕の見せどころだ。

色が付いているところが得意なエリア




## 5 コミュニケーション

選手カードを配置したら、本格的にゲームがスタート。最初にマネージメント画面が表示される。まずやっておきたいのはキャプテンの任命。コミュニケーションから「役割を命じる」選んで、選手カードをゆっくりこすればOK。ほかにもPKキッカーやCKキッカー、FKキッカーを任命できる。コミュニケーションはほかにも、選手のモチベーションを回復したり、選手同士の連携をアップさせることもできる。いずれも三者択一方式となっていて、モチベーションの場合は失敗すると逆にダウンするが、連係の場合は失敗しても連携が悪くなることは無い。



役割は、苦手な人を任命するとモチベーションが下がる。

連携をアップさせる場合は、カードを2枚こする。




## Pedro Miguel PAULETA
### ペドロ・ミゲル・パウレタ

所属クラブ　：　パリ・サンジェルマン
ポジション　：　FORWARD
国籍　　　　：　ポルトガル

ポルトガルの飛躍は彼のゴールで始まった。代表の歴代ゴール記録を塗り替えた点取り屋。テクニックの高いタイプだけに、攻撃陣との連携が重要となりそうだ。




## Marco MATERAZZI
### マルコ・マテラッツィ

所属クラブ　：　インテル
ポジション　：　DEFENDER
国籍　　　　：　イタリア

決勝では余計な話題を提供してしまったが、彼の2ゴールとタフな守備がイタリアを頂点へ導いた。OFFが1ダウンするも、強烈なPOWは相変わらずだ。

## Phillip COCU
### フィリップ・コク

所属クラブ　：　PSVアイントホーフェン
ポジション　：　MIDFIELDER
国籍　　　　：　オランダ

若手中心のオランダを支えたベテランMF。中盤センターでバランスを取れる彼の存在は、チームに安定感をもたらす。OFFが1上がり、DEFが1下がっている。




## Robert KOVAC
### ロベルト・コバチ

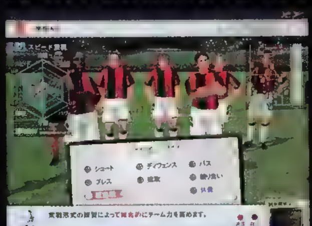
所属クラブ　：　ユベントス
ポジション　：　DEFENDER
国籍　　　　：　クロアチア

バイエルンから移籍して早速チームに貢献した、クロアチアの熱き DF。DEF18を筆頭にセンターバックとしては文句無しの数値で、定番白として定着しそうだ。




## 6 練習

チームを強くするために行なうのが練習。ここでは常時8種類のメニュー（右下の練習内容参照）が選択できる。それぞれ、チームの攻守におけるさまざまな部分を強化するが、休養だけは別で、選手のモチベーションを回復する。モチベーションが最悪、悪い、普通状態の選手は1段階アップ（それ以上の選手はアップしない）。しかし、何回も連続して選択すると逆にモチベーションをダウンさせてしまうので注意しよう。また、チームが連勝または連敗すると、特殊なメニューが登場する場合がある。



**練習メニュー**

- ・シュート
- ・ディフェンス
- ・パス
- ・プレス
- ・速攻
- ・競り合い
- ・紅白戦
- ・休養

## 7 試合中の操作について

試合中、プレイヤーはここで説明するボタン操作を行なってゲームを進めていく。これらのボタン操作以外にも、戦況によって選手カードの位置を変える（フォーメーションを変える）のも重要な操作だ。

**■プレスボタン**

主に守備時に使用する、プレスボタン。このボタンを点灯させると、自軍の選手が相手ボール保持者に寄っていき、プレスをかける。相手チームからボールを奪いたいときに点灯するといいだろう。

**作戦指示ボタン**

チームに攻撃の指示を与えるボタン。上向きのボタンは、中央から攻撃を仕掛ける中央突破。左右は、それぞれのサイドからの攻撃。下向きが、速攻を仕掛けるカウンターとなっている。これらのボタンはあくまで指示を与えるだけなので、選手がその通りに動くとは限らないことを覚えておこう。また、四つのボタンは複数を同時に点灯させることもできる。




## Simone PERROTTA
### シモーネ・ペロッタ

所属クラブ ： ASローマ
ポジション ： MIDFIELDER
国籍 ： イタリア

ローマのノートップ布陣が機能したのは、この男のダイナミックな飛び出しがあってこそ。アズーリでの貢献度も計り知れない。OFFとTECが1アップ、DEFが1ダウン。

## 編集者の独り言 レアカードの種類はこれだけ!?

今回公開されたレアカードのカテゴリーは全部で8種類。ちなみに'04-'05では各ポジションごとの6種類とMVPが2種類、計8種類のレアカードが払い出された。となると本作もMVPが出てもおかしくない。'04-'05のMVPは、FIFA最優秀選手に準じていると思われるWMVP（世界最優秀選手）とバロンドールに該当すると思われるEMVP（ヨーロッパ最優秀選手）の2種類。昨シーズン、この二つの賞はロナウジーニョが受賞した。果たして2種類のMVPは登場するのか？ そして同じ選手で2種類のレアカードが用意されるのか？

また、これまでのWCCFでは、ポジション別やMVP以外のカテゴリーがあった。まだ、WCCFがセリエAだけだったころには、得点王を題材にしたトップスコアラーや、過去、セリエAに在籍経験を持つ選手をカード化したレジェンドといったカテゴリーが登場した。これら、'04-'05には無かったカテゴリーは今作ではどうなるのか？ 新たな事実が判明し次第お伝えするので、期待して待っていてほしい。




## David VILLA
### ダビド・ビージャ

所属クラブ ： バレンシア
ポジション ： FORWARD
国籍 ： スペイン

昨季はエトーと最後まで得点王争いを演じた、若きゴールゲッター。かつてはサイドで鳴らしたこともあったが、今や欧州を代表するセンターFWになりつつある。




## Marcos SENNA
### マルコス・セナ

所属クラブ ： ビジャレアル
ポジション ： MIDFIELDER
国籍 ： スペイン

ブラジルからスペインに帰化。ビジャレアルの躍進を支え、さらには無敵艦隊の心臓となる。世界屈指となったスペインのセンターハーフ陣を代表するアンカーだ。

### ●シュートボタン

どんなにチャンスを作っても、プレイヤーがこのボタンを押さないと、選手はシュートを打たない。CKを蹴った後やクロスが上がった後など、シュートしたいときにこのボタンを押そう。連打しても構わない。



この時点でシュートボタンを押してもいい。不安なら連打しよう。

### ●キーパーボタン

このボタンを押している間、キーパーがボールに向かって飛び出していく。スルーパスを出されたときや、ふんわりしたクロスを上げられたときなどに使おう。

### そのほかのボタン

試合中、スタートボタンを押すと、フィールドを横から見た画面に変わるぞ。また、緑色のデータボタンを押すと、チームグラフが表示される。

## 8 選手カードの払い出し

1試合終了すると、選手カードが1枚払い出される。その選手を使うには、まずチームに登録しなければいけない。やり方はマネージメント画面（練習やコミュニケーションを選択する画面）で「選手登録」を選択して、新しい選手をフィールド（またはSUBの位置）に置けばOK。同じ選手は2枚以上登録できない、ということに注意。'04-'05と'05-'06、スペシャルとレアなど、同一選手で複数のカードが存在する選手の場合、1枚しかチームに登録できない。また選手にはチーム経験値というパラメータがある。これはチーム在籍期間に応じて増えていき、増えるほどに選手の動きが良くなっていく。しかし一度チームから外すと0に戻ってしまうため、あまり選手をとっかえひっかえしない方がいいだろう。



同じ選手の違うカードに換えるのであれば、チーム経験値は引き継がれる。

次は⑤からプレイ！

# チーム戦の楽しさをピックアップ!!

発売は少し先だが、最大8対8のチーム対戦が行なえる『戦場の絆』。今回は、生え抜きの精鋭である開発プロジェクトチームとアルカディアの鉄砲玉たちとの4対4の対戦の様子を誌面リプレイでお贈りする。かつて無いチームバトルの楽しさを、追体験していただきたい!

## 機動戦士ガンダム 戦場の絆

ドームスクリーン式戦術チーム対戦ゲーム

機動戦士ガンダム 戦場の絆
■メーカー：バンプレスト
■ジャンル：ドームスクリーン式戦術チーム対戦ゲーム
■操作方法：アナログレバー×2＋ボタン×4＋ペダル×2
■発 売 日：2006年予定
■使用基板：N2


※記事中の画面写真、ゲーム内容などは開発中のものです。

Text：田渕健康





## アルカディア VS.開発プロジェクトチーム



### キャラホビ2006に出展!!

来る2006年8/19〜20日、幕張メッセで開催される「キャラホビ2006」において、『戦場の絆』がプレイアブルで出展されることが決定！　熱いチームプレイをいち早く体験したい人は、ぜひとも会場まで足を運んでみてほしい。入場方法など詳しくは、(http://www.chara-hobby.com)を参照のこと。




## ACT.1 作戦名：夏色サンシャイン

『戦場の絆』はゲーム前の打ち合わせがキモ!　アルカデジオンチームが取った策とは……!?

でぞ　ん〜、いきなりミーティングとなったわけだが、最初に決めるべきコトってなんなのかね。

age　そこはやはり、チームリーダーを決めるべきでしょ。

黒鉄　そやなあ。統制取れてへん集団は、チームとして機能せえへんのやないですか。

でぞ　ならばこの俺がリーダーだ！　お前ら付いて来い！

age　いや僕でしょう。

黒鉄　ワイがやりますわ！

ケソ　拙者がやりますZO！

一同　どうぞどうぞ。

ケソ　・゜・(/Д`)

でぞ　まあ、ここでコントやっててもしょーがねーな。編集デスクである俺がリーダーやるか。

黒鉄　んじゃあ、しもでんさんの指示でワイら動きますわ。

age　乗機はどうします？　僕はドムっ子なので、ぜひドムを使いたいんですけど。

でぞ　俺は断然ザクIIだな。

ケソ　ドムとザクIIは近〜中距離をフォローできる機体なので、残る枠は長距離〜長々距離機体にするのがバランスいいのかな。

黒鉄　じゃあ、ワイは狙撃可能なザクII・スナイパータイプで援護しまっせ。

でぞ　じゃあ、ケソはザクタンクな。俺らのすぐ後ろからチャキチャキ援護しろよ。

ケソ　ち、近寄られたら即死するので頼むよアンタら！

### いざ、勝負!!



左が『戦場の絆』プロジェクトが誇る精鋭チーム。戦場の酸いも甘いも噛み分けた歴戦の猛者たちがアルカデチームに牙を剥く！

### 作戦説明ッ!!

今回の舞台となるのはニューヨーク。実際のゲームと同じく、1プレイ2連戦で対戦を行なう。

アルカデチームは拠点となるダブデより前進し、3方に分かれて敵を挟撃する作戦を採った。フォワードであるザクII、ドムを左右に展開させ、中央ルートからの敵の進撃をザクタンク、ザクII・スナイパーの火力で抑える。左右の機体が迅速に行動しないと、中央の長距離戦機体が速攻で2階級特進してしまうという不安はあるが、果たしてどうなることやら……!?




中央部が激戦区域となることを想定して、左右からの挟み撃ちを狙う。機動力の高いドムは心配無いが、低出力のザクIIが迅速に行動できるかが不安!?

## ACT.2 ニューヤーク攻防戦

まとまりのカケラも無いアルカデチーム。こんな状態で開発プロジェクトチームと戦うことはできるのであろうか……!?

でぞ　よーし、作戦開始だ。お前ら、まずは俺のいうことをよく聞いて行動し……

ケソ　へへっ、手柄を立てちまえばこっちのもんだ！

でぞ　オイそこのザクタンク！　後衛のクセに前衛を追い抜いて突出してんじゃねえよ！

age　よし、行くぞ！　マッシュ、オルテガ！

黒鉄　おらへんおらへん。

でぞ　も〜、全然統制とれてねーじゃねーか。とりあえず、作戦通りに動いてくれよな。

age　僕は左からですね。

ケソ　我らは中央待機で。

黒鉄　敵さんがどんな機体に乗ってくるかも不安材料やけど……。

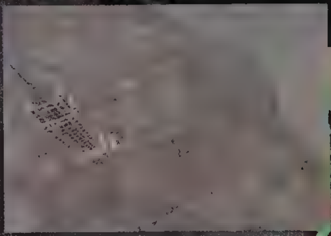
でぞ　敵の動きは？

黒鉄　固まって動いてるみたい。向かって右から侵攻中やね。

でぞ　右って……、俺の前だよ！

age　なるほど。敵は機体を集中させての突破を狙っているみたいですね。戦力を分散させずに各個撃破、用兵の基本ですよ。

でぞ　おいおい、感心している場合かよー！



マップの右には高速道路が設置されており、戦場を複雑にしているのも特徴。

連邦らしく、敵はジムを中心にした部隊編成！　ヒヨっ子部隊にはジムですら強敵だ。



### 実際の戦闘の流れは……

3方に分かれて狭撃しようとしたアルカデチームだったが、開発チームはジム部隊を右（高速道路地帯）に集中させて進撃してきた。最初にでぞの乗るザクIIが集中攻撃を受けて沈没し、続いて援護をしていたケソのザクタンクが轟沈。マップ左から救援に駆け付けたageのドムも、4対1の状況に陥って大苦戦。そのままズルズルと連邦ペースに陥って……敗北！




こちらが戦力を分散させたのに対して、開発チームは1点に集まって進撃。連携の取れたプレイで、アルカデチームを各個撃破していく。結局、最初に落ちてしまったザクII、ザクタンクの遅れを取り戻せずに、あっさり敗退してしまったのだ。




# 戦場の絆開発チーム

## ACT.3 続・ニューヤーク攻防戦

**信じられないくらいあっさりと敗れ去ったアルカデチーム。起死回生の策はあるのか!?**

**バンプレスト馬場氏からの通信** 『ハハハ、サイド3のモヤシっ子には、地球の環境は少し厳しすぎたようですね。まあ、ここで降参しておいて、傷口を広げないのも選択肢の一つですよ』

**てそ** ぐぬぬぅ〜、まだまだこれからよ！ ズム・シティ仕込みのド根性見せてやるぜ！

**黒鉄** せやけど、次の作戦はどうしましょか。

**age** さっきやってみて分かりましたけど、戦力を分断するのは効率がよくないですね。

**てそ** まかせとけ、俺に策がある！ 今度は我々が高速道路地帯から攻め上がって、一気に敵母艦を衝く！ 敵の機体には目もくれずに、母艦を落として戦力ゲージを大幅に減退させようぜ。

**ケソ** じゃあ、搭乗機体も変更しよう。さすがにザクタンクで前線に出ていくのは、ドズル兄さんと素手喧嘩をするぐらいに無謀だからな。

**てそ** 黒鉄は引き続きザクII・スナイパータイプで後方支援とレーダー管制担当。残り3人はフォワードとして、ビックトレーに突っ込むぞ！

**ケソ** では近接戦闘を考えて、小生はグフにでも乗り換えを……。



チーム内での役割分担に合わせて、使用する武器を選択。目的を持って選ぶことが必要となるのだ！



敵の攻撃レンジ外から狙撃できるスナイパー機体。連邦にはジム・スナイパーカスタム、ジオンにはザクII・スナイパータイプがある。



2戦目は、ザクII、ドム、アッガイ、ザクII・スナイパータイプと、やや近接偏向編成。黒鉄1人の運用がカギなのだが……

**てそ** 貴様はアッガイにでも乗っとけ。

**ケソ** アッー！

**てそ** さっきはあんまり武装選択のことは考えてなかったけど、今回の標的はデカブツだからな。バズーカ系の火力偏重装備でいこうぜ！

**age** 僕がジャイアント・バズを持ちますから、しむでんさんはザクII・マシンガンで敵の足を止めてくださいよ。アッガイは殴り中心で。

**黒鉄** ワイはマップ中央のタワーの屋上に待機して狙撃しますさかい、排除したい敵を指定してや。

**てそ** 完璧だ！ 全く負ける要素ナシ！

**age** 隊長、一つ質問が。

**てそ** ん？ 何でもいってみろ。

**age** 敵も同じようにこちらの母艦を狙って来たら、その場合どうするんですか？

**てそ** ………。

**ケソ** やっぱ駄目だYO! 地道に味方母艦・ダブデの前で迎撃しようよ！

**てそ** ええい、そのときはそのときよ！ 敵の本営を先に落としてしまえば、HPの回復も出来ずに敵はジリ貧になる。最後に立ってるのは俺たちだぜ！

**黒鉄** ……こっつ心配やなあ。

## ACT.4 実際の戦闘の流れは……

**ケソ** つーか、敵母艦の近くにまで接近したのはいいけどさ……。

**てそ** 何で今回はガンタンクが2機も居るんだよ！ 全然母艦に近寄れねーよ！

**age** いやあ、まるでこちらの戦法を見透かしたような編成&配置ですよね。

**てそ** おい黒鉄！ 後方支援はどしたい!? あのウザいガンタンク部隊を落としてくれよ！

**黒鉄** そうしたいんはやまやまやけど、2機ともうまく障害物の影から砲撃しよるから、ライフルの射線がなかなか取れへんのよ。

**ケソ** 後退するにも、遊撃のジムが横からプレッシャー掛けてくるしなあ。

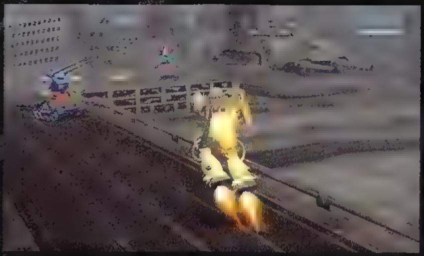
**てそ** こうなったら仕方無い。玉砕覚悟でビックトレーに突っ込むぞ！

**ケソ** アワワ、それもう作戦じゃないし！

**てそ** やってやれないことなどこの世には無い。俺に続けーい！ これが戦いに敗れるということだ！

**age** え!? それって散り際の台詞ですよ。

——結局、敵母艦特攻作戦はあえなく失敗。ガンタンクによる弾幕を突破できず、アルカデ軍は次々と灰になった。散っていった兵たちに敬礼！



しびれを切らしたザクIIが、無謀にも十字砲火の中へ吶喊。この後、面白いぐらいにキャノン砲とポップミサイルをくらいまくるのであった。

## ACT.5 男は涙を見せぬもの

**〜P.O.D.から出て反省会〜**

**てそ** 結局、2回とも完敗だ。とほほほ。

**age** 個々の技量というよりも、見事なまでに作戦面で遅れをとってましたね。

**ケソ** アッガイの名誉のためにいっておきますけど、『センキズ』では近接戦闘用として軽快な足回りを見せてくれる名機ですZO！

**てそ** やってみて分かったけどさ、近接戦闘で乱戦になってる最中ってレーダーとか見てる余裕が無いから、後方機体から戦況や敵機位置のナビをもらえるとすげえ助かるのな。

**黒鉄** インカムでの音声通信ならではやね。

**馬場氏** いやー、お疲れ様でした。このように、終わった後にもチームのプレイングや作戦についての再検討をしてもらうのも、『戦場の絆』のプレイ料金の中に入ってると思っています。実際に発売されたら、ぜひとも友人たちとチームを組んで、作戦などについて熱く語り合ってみて下さい。

**てそ** ま、俺に続けば100%負けは無いがな。

**一同** そいつは勘弁！

### アルカディア惨敗!!



策におぼれるどころか、目の付けどころ自体に問題があったアルカデチーム。負けを次回の戦いに生かすことが大切だ！



### 開発チーム勝利!!

攻めるべきときに攻め、守るべきときに守るという用兵の鉄則を堅持した開発チーム。機体のバランスがチーム内でうまく調整できていたのも勝因だ！

### チーム戦がアーケードに新風を吹き込む!!

これまでのアーケードゲームでは、個人の技量がゲーム展開に大きく影響を及ぼすものが大半であったが、『戦場の絆』では、チーム単位の行動をいかに円滑に行なえるかが大きなカギとなる。ゲームのプレイ中だけが重要なのではなく、プレイ前のミーティング、そしてプレイ後の検討を繰り返すことによって、チームはどんどん強くなっていく。コミュニケーション能力を磨くことが、強さへとつながる新感覚のタイトル——キミも、ゲーセンで新しい絆を作ってみてほしい！

# 楽しく遊んで頭脳力をチェック!?

## 頭脳能力向上マシーン タッチでズノー™

### 楽しくチェック？それともバトル!?







頭脳能力向上マシーン　タッチでズノー
楽しくチェック?それともバトル!?

■メーカー　：セガ
■ジャンル　：ズノーエンタテインメント
■操作方法：タッチデバイス(タッチ棒)
■発 売 日：2006年7月20日(稼動中)
■使用基板：NAOMI



Text　伊勢猫

**アルカディア専用QRコード**
本作はモバイルコンテンツと連動している。このQRコードもその一つ。これを読み取ることで特製の着信待ち受け動画をもらうことができるぞ。ズノーモバイルページ(http://t-zuno.jp)にアクセスしてパスワード「740-092-048」を入力しても獲得可能だ。

## ピクチャーズノー

絵柄や記号などを使って、探求力・識別力・発想力の三つをミニゲームで判定。ゆっくり考えているとタイムが足りなくなるので、ドンドン答えていこう！

### おなじのチェック　探求力




同じ記号や文字を素早く探してタッチ。複数個の場合もあるので注意！

ズノー度

### おおいのド～レ？　識別力




画面上の絵柄で多いと思ったモノをタッチ。直感とひらめきでいこう！

ズノー度

### ぴったりパズル　発想力




分割された絵柄を見て、答えの中から正解をタッチ。特徴を見つけよう。

ズノー度

## スタミナズノー

その名の通りに体力勝負なミニゲームで、瞬発力・持久力・集中力の三つを判定。レベルが上がると忙しくなるので、手を傷めないように気をつけていこう。

### チュ～チュ～パニック！　瞬発力




チーズに群がるネズミを撃退。時間経過でチーズとネズミが増えるぞ!!

ズノー度

### タッチで起こして！　持久力




切り株で居眠りしている動物たちをタッチ。ドンドン割って起こそう！

ズノー度

### かくれんぼ～る　集中力




移動するボールが隠れた場所を覚えてタッチ。的をしぼって覚えよう！

ズノー度

# スピードズノー

動体視力･瞬時判断力･反射力の三つを、目の運動に良さそうなミニゲームで判定。まばたきすると見逃してしまうので、じ〜っと見てクリアを目指そう！

### ギュギュンとナンバー　動体視力




猛スピードで飛ぶ玉の数字や絵柄を覚えてタッチ。絵柄は色で覚えよう。

### バシッとはんだん　瞬時判断力




答えと同じ絵柄や文字が出たらタッチ。だんだんとスピードが速くなるぞ！

### ねらってインセキ　反射力




キャラをタッチするとレーザーガンで隕石を攻撃。タイミングが重要だ。

## 12種類のゲームがてんこ盛り!!

今や携帯ゲーム機やモバイルコンテンツでおなじみな脳力トレーニングの先駆けともなった『タッチ・デ・ウノー！』シリーズが装いも新たにして登場！最新作では入力用のタッチ棒で、大型モニターをタッチしてプレイ！　頭脳能力と同時に体力まで鍛えられるスペシャルな仕様だ。

ゲームモードについては、脳力判定メインの"1人でチェックコース"、トレーニング重視の"1人でトコトンコース"に加えて、バトルが熱い"2人でタイセンコース"までを完備！　チェックコースとタイセンコースであれば、終了時に脳力のチェック結果を表示。さらに生まれ変わった本作では、モバイルコンテンツとの連動機能を搭載（8月上旬開始予定）。携帯用のアクセサリー、ネットランキングなどの多彩なコンテンツが用意されているらしいぞっ!!

友達やカップルで楽しめるタイセンモードでは、三つのコースからの選択方式。なお「チュ〜チュ〜パニック」と「おぼえてタッチ！」は1人用専用で対戦時には出てこないゲームだ。




二人の相性チェック機能完備！
対戦プレイで熱くなれっ!!







チェックコースはジャンル指定で三つのゲームがプレイ可能。トコトンモードでは一つをやり込むランキング形式だぞ。

### サガシテせいかい！　論理力




絵柄や文字を使った計算問題の答えをタッチ。答えを瞬時に覚えよう！

### おぼえてタッチ！　記憶力




玉に隠れた動物が出た順番を覚えてタッチ。出てきた位置を覚えていこう！

### カウントマスター　認識力




数字やアルファベットを順番にタッチ。逆順や1個飛ばしなどもあるぞ。

# インテリズノー

考えながら答えるミニゲームで、論理力･記憶力･認識力の三つを判定。ちょっと離れた位置から全体を見て答えていけば、正解率がアップする……かも？

# ARCADE News Analyse

アーケード・ニュース・アナライズ

**東京ジョイポリスとナンジャタウンがどちらもめでたくオープン10周年を迎えました。施設の方向性は違えども、お客さんを楽しませたいという思いは同じ。せっかくの夏休みですからどちらも楽しんでみてほしいですね。**

Event

## 第44回アミューズメントマシンショーの招待券を大プレゼント！

**http://www.am-show.jp/**

街のアミューズメント施設に登場する前の最新ゲーム機器やプライズマシンなどを自由に楽しむことができる『第44回 アミューズメントマシンショー』の開催が近付いてきたぞ。今年は2006年9月14日～16日の3日間で、会場は幕張メッセで開催される予定だ。

みんなが参加できる一般公開日は9月16日（土）となっている。14日（木）・15日（金）に関しては業者招待日として設定されていて、一般の方は入場できないのでご注意を。入場料は中学生以上が当日1,000円、前売り700円（小学生以下と60歳以上の場合は無料）。前売りチケットは、チケットぴあ、CNプレイガイド、ローソンチケット、JR東日本みどりの窓口、びゅうプラザなどの主要プレイガイドやコンビニで発売中だ。

開催情報に関して次号でもお伝えする予定だが、チケット情報やイベント情報などは上記URLのオフィシャルホームページでも見ることができるぞ。携帯電話のｉモードでも情報を発信されているので、気になった人はチェックしてみてほしい。

ｉモード用サイト【http://www.am-show.jp/i/】

**PRESENT!**

第44回アミューズメントマシンショー事務局様より『第44回アミューズメントマシンショー招待券（一般公開日のみ）』を25組50名様にプレゼント！　詳しい応募方法は78ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。




ショー当日にビッグタイトルの発表があったりと、サプライズも多い。今年は果たしてどんなタイトルが発表されるのだろうか。

Event

## セガ新製品発表！

**http://sega.jp/**

去る7月7日に「SEGA PRIVATE SHOW 2006 SUMMER」開催された。

注目は『Quest of D Ver.3.0 王国の守護者』。さまざまな新要素が盛り込まれた本作に、来場者は興味を引かれていた（詳細は40ページ）。

ライトユーザー向けに作られた『レッツ ゴー ジャングル』は、箱型筐体に入り、迫り来る生物を撃つガンシューティングゲーム。ガンコントローラーが筐体据え付けのため疲れにくく、リロードも不要なのでだれでも簡単に楽しめる。二人で協力プレイができ、プレイ後に相性診断が行なわれるのでカップルにもお勧めだ。

『アウトラン2 スペシャルツアーズ ＳＤＸ』もライトユーザーに向け。フェラーリを模した大型筐体に二人で乗り込んでプレイするのだが、ハンドルが二つあるのが大きな特徴。一人が先に運転し、ライバル車や壁などに接触するとドライバーが交代する。4台で通信対戦ができるので、みんなで楽しめるゲームになっている。

そのほか、『スターホース2 セカンドフュージョン』、メダルを飛ばすギミックが面白い『ミラージュワールド』、『ファンタジーアリーナ』など、さまざまなメダルゲームも展示されにぎわいを見せていた。



見よ！　このド迫力のフェラーリ型筐体を!!
多人数プレイで楽しさ倍増だ!!

箱形筐体に入って二人でジャングルを冒険！
君は相棒を守れるか？



Event

## キミの街にゆうこりんがやってくる！

**http://sega.jp/location/home.html**

夏休みも到来し、セガではさまざまなキャンペーンを予定しているぞ。今回はそれらをまとめて紹介だ。

『夏セガ♡メダるん♪パーティー』（期間：7月21日～8月31日）は、メダルを1,000円分利用するごとに進呈される応募券を集めて応募すると、小倉優子さんも参加するイベントや豪華賞品などが当たるキャンペーンだ。詳しくはこちらのサイトをチェックしてみよう。【http;//sega.jp/location/medarunparty/】

次に紹介するのは『夏セガ♡みんなのカードゲームフェスタ！』。こちらはキッズ向けカードゲームの余ったカードを30枚1口で応募すると、もれなく応募者全員にスペシャルグッズがもらえるというキャンペーンだ。これから予定されているのは『甲虫王者ムシキング』（期間：8月10日～20日）となっている。詳しくは次のサイトをチェックしよう。【http://www.sega-am.jp/campaign/】

さらに、セガのイメージキャラクターである小倉優子さんが全国の店舗に登場し、来場したお客さんとトークやゲームを繰り広げる『小倉優子 in SEGA '06 summer』も続々と開催される。参加受付方法は上記のセガ公式サイトの各店舗情報ページにてイベント1週間前から公開されるぞ。このチャンスにぜひ参加してみよう！

*Resume*

### 「小倉優子 in SEGA '06 summer」開催日程

**2006年7月22日（土）13時～**
クラブ セガ 旭川（北海道）

**8月5日（土）14時～**
セガ スタジアム マリーナホップ（広島）

**8月6日（日）14時～**
クラブ セガ キャナルシティ（福岡）

**8月12日（土）14時～**
ブルメール舞多聞内アミューズメント施設（兵庫）

**8月13日（日）14時～**
All Star Park 岐阜（岐阜）

**PRESENT!**

セガ様より『セガ特製 小倉優子クオカード（2枚セット）』を5名様にプレゼント！　詳しい応募方法は78ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

## Release 『バトルギア4』の新作が登場！

**http://www.battlegear.net/**

6月下旬、タイトーのプライベートショーが東京と大阪を舞台に行なわれた。中でも注目を集めていた新作ドライブゲーム『バトルギア4 Tuned』についての最新情報をお届けしよう。

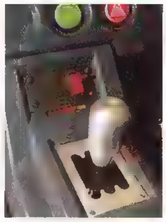
前作『バトルギア4』にて培ってきたデータは引き継ぎが可能なので、持っているネットエントリーキーはそのまま使用することができる。

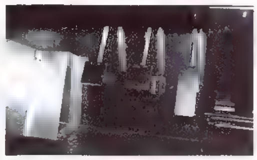
『バトルギア』シリーズ最終作となる今作では、初心者に対してのサポート機能の追加や、新視点「ボンネットビュー」の採用、新車種の登場などさまざまな変更が施されている。特に目を見張るのは、32インチ高解像液晶ワイドモニターを使った臨場感あふれるプレイ環境と、新設計の6速Hゲートトランスミッション＆クラッチペダルの採用だ。「究極のリアル」を求めて開発されてきたシリーズだけに、プレイヤーにとってうれしい変更点だ。

発売は2006年11月ころの予定。アルカディアでも詳しい情報が分かり次第、随時伝えていくので、楽しみにしていてほしい。



新採用された32インチ高解像液晶ワイドモニター。横幅が広くなり、視点に解放感が生まれた。





市販車の多くに採用されているHゲート式ミッション。クラッチを使ったギアチェンジは、「その気」にさせてくれるぞ!



## Release ガンダムシリーズの新作ガンシューティング発表！

**http://www.banpresto.co.jp/**

バンプレストからガンダムファン垂涎の新作ガンシューティングが発表されたぞ。その名も『機動戦士ガンダム スピリッツ オブ ジオン ～修羅の双星～』！

プレイヤーはオリジナルのジオン軍兵士となり、ザクを駆って地球連邦軍と戦いを繰り広げていく。メインとサブの二つのトリガーが用意された「ザクマシンガン」型コントローラを駆使することで、通常のマシンガン攻撃以外にもヒートホークやバズーカなどバリエーションに富んだ攻撃が可能だ。もちろんザクおなじみのクラッカーも投げることができるぞ。キミのパイロット能力で、モビルスーツの性能差が戦力の決定的差ではないことを教えてやろう！

いち早くこのタイトルを知りたい！　そんなキミは8月19日～20日に幕張メッセで開催される『C3×HOBBY キャラホビ2006』のバンプレストブースへ行ってみよう。そこで初お披露目が行なわれるぞ。

いち早くこのタイトルをプレイしたい！　そう思ったら9月16日に幕張メッセで開催される『第44回アミューズメントマシンショー』へ足を運んでみよう。プレイ可能な状態で出展される予定だ！




さまざまなミッションやオリジナルキャラクターが作品を彩り、OVAさながらの展開を見せるぞ。もちろんおなじみのキャラクターたちも続々登場する予定だ。



## Event 『格闘対戦バンプレストカップ2006 全国大会』開催!!

**http://www.banpresto.co.jp/**

バンプレストの対戦格闘ゲーム、『超ドラゴンボールZ』（以下『超DBZ』）、『キン肉マンマッスルグランプリ』（以下『キン肉マン』）、『THE BATTLE OF 幽★遊★白書 ～死闘！暗黒武術会』（以下『幽★遊★白書』）の全国大会が開催されることになったぞ！

『格闘対戦バンプレストカップ2006』と銘打たれたこの大会の基本的な流れを説明しよう。『超DBZ』と『キン肉マン』は8月1日～9月3日の日程で全国の各店舗で予選が開催される。そこで選ばれた32名が、9月16日に幕張メッセで開催される『第44回アミューズメントマシンショー』（以下『AMショー』）のバンプレストブースで決勝戦を行なうこととなる。『幽★遊★白書』に関しては店舗予選は行なわれず、『AMショー』当日受け付けのみのトーナメント制の大会が開催され優勝者が決定する。腕に覚えのあるプレイヤーはぜひ参加してみよう！

なお、『超DBZ』では自前のICカードが使用可能であったり、『キン肉マン』では悪魔将軍の使用は不可能、そういったゲームごとのルールが存在するので、予選開催店舗の情報とともに、以下の各ゲームの公式サイトで確認しておくといいだろう。

『超DBZ』【http://spdbz.jp/】
『キン肉マン』【http://www.kinnikuman-mp.com/ac/】
『幽★遊★白書』【http://yu-yu-hakusho.net/】

## Release 鉄拳5DR用IDカードに新デザインが登場！

**http://www.tekken-official.jp/**

昨年大好評だったTEKKEN-NETの夏限定スペシャルIDカードが今年も登場！　5種類の夏限定カードは、どれもセクシー＆クールなイラストとなっているぞ。もちろん、今年もうれしい特典がアリ！　全カードに特別称号＆50,000Gのファイトマネーが付いてくるぞ。付いてくる称号は、それぞれクリスティが「鉄拳夏祭」、ニーナ＆アンナが「二択失敗」、リリが「大統領」、アスカが「憤阿破！」、ジンが「武者修行」となっている。

カードの発売は8月下旬の予定。カードの更新時期を合わせるべく、この夏はひたすら対戦するべし！




**PRESENT!**

バンダイナムコゲームス様より『スペシャルIDカード』を5枚1組で3名様にプレゼント！　詳しい応募方法は78ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。



## Release 仁井谷正充氏監修の新作対戦パズルゲームが登場！

**http://www.compileheart.com/**

去る6月2日、アイディアファクトリーが100%出資する形で、コンパイルハートという会社が設立された。同社はライトユーザー向けの製品の開発を行なっていくとのことだが、このほどアーケード用対戦型パズルゲーム『のーみそコネコネパズル たころん』が発表となった。

まだ詳細は判明していないが、色の付いたタコを転がしながら並べて消していくゲームで、連鎖システムも存在するようだ。『ぷよぷよ』を世に送り出した仁井谷正充氏を監修に迎えているとのことで、その完成が待たれるところだ。楽しみに待とう！

のーみそコネコネパズル たころん TAKORON ™



魔法使い見習いでたこ焼きが好物の「ころん」と、その友達でドラゴンの子供「ドラモ」。このキュートなキャラたちの活躍に期待だ。

Event

## 業界人対抗ハイスコア大会も実施中！

http://www.hudson.co.jp/mobile/　http://www.cave.co.jp/mobile/ge-sen/

前号でお伝えしたようにハドソンとケイブが共同開発したｉアプリ『スターソルジャー vs 怒首領蜂大往生 CARAVAN'06』が8月21日（月）まで期間限定で配信中だ。セレクトした機体ごとにスコアランキングも実施されているので、腕に覚えのある人はどんどん参加してみよう！

なお、コラボレーションサイトでは「業界人対抗ハイスコア大会」が実施されているぞ。シューティングキャラバンの代名詞、あの高橋名人も参戦！ 登録している人はぜひチェックしてみてほしい。もちろんアルカディアからもシューティング担当ライターが参戦中！ 最終結果発表は8月31日となっているぞ。

Resume

**『スターソルジャー vs 怒首領蜂 大往生 CARAVAN'06』**

●提供期間：
2006年6月12日（月）～8月21日（月）

●対応機種：
FOMA900i･901i･902iシリーズ

■アクセス方法

「着☆あぷ♪ボンバーマン」
iメニュー→メニューリスト→ゲーム→ミニゲーム→［着☆あぷ♪ボンバーマン］

「極上シューティング　ゲーセン横丁」
iメニュー→メニューリスト→ゲーム→アクション→［極上シューティング ゲーセン横丁］

Event

## スペースインベーダーが表参道ヒルズを侵略！

http://www.curl.co.jp/spaceinvaders/

タイトーの看板タイトル『スペースインベーダー』とコラボレーションした腕時計やショルダーバッグなど、さまざまなコラボグッズを取り扱うショップが東京・表参道ヒルズにオープンしたぞ。

7月1日に六本木ヒルズで行なわれたイベントでは、女性に支持が高いプレイセットプロダクツのデザイナー・中野シロウ氏、コラボ楽曲を発売するアーティスト・ファンキーパンキーが登場し、熱い思いを語ってくれた。

なお、このショップは8月31日までの期間限定店舗となっているぞ。



中野氏によると「今までアンタッチャブルなキャラとして扱われていたが、アイコンとして使うとピースマークのようなかわいさがある」とのこと。

**PRESENT!**

タイトー様より『スペースインベーダー特製サッカーボール＆ファンキパンキーTシャツ』をセットにして1名様にプレゼント！ 詳しい応募方法は78ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください

Event

## 東京ジョイポリス オープン10周年！　新アトラクションも続々登場!!

http://sega.jp/joypolis/tokyo.html

『東京ジョイポリス』が、7月12日にオープン10周年を迎えたぞ！ それにともなって新アトラクションが続々登場だ。

まずは多数のギミックを搭載した『ザ ハウス オブ ザ デッド４ スペシャル』。こちらはボックス型の筐体に100インチの大型スクリーンが用意され、シートはゲームの進行に合わせて回転や振動するようになっている。

次に紹介するのは屋内型スピニングコースター『スピンバレット』だ。二人乗りのライドに乗って急勾配のコースをハイスピードで疾走するアトラクションだが、注目なのは二人乗りのライドがランダムで回転する点。このおかげで何度乗っても毎回違ったスリルが味わえるのだ。しかもある程度進むと建物の外側へ飛び出すポイントも存在する。東京ジョイポリスのプロモーションを担当する俳優の佐藤隆太さんもスピンバレットに乗った後は「夜ならお台場の夜景もたん能できるし、かなりオススメですね！」と興奮気味に語っていたぞ。

暑い夏は東京ジョイポリスの新アトラクションでスリルを味わって涼しくなっちゃおう！



室内型アトラクションとは思えないほどのスピードとスリルが味わえるぞ。



佐藤さん出演のスピンバレットのCFは8月16日までTV放映中！



ダメージを受けるとシートが揺れてエアーが噴出する。臨場感は満点！

**PRESENT!**

セガ様より東京ジョイポリスのパスポートを5組10名様にプレゼント！ 詳しい応募方法は78ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください

Event

## ナンジャタウンが開園10周年！　さらに四つの新施設がオープン！

http://www.teamnamja.com/

池袋・サンシャインシティ内に存在する思い出とときめきのテーマパーク『ナムコ・ナンジャタウン』が、この7月6日に10周年を迎えた。7月13日に開催されたメディア内覧会では、ナムコ創設者であり、現在は名誉相談役を務める中村雅哉氏が登場し、ナジャヴたちとともに10周年を祝っていたぞ。

そして今回、新たに四つの施設が誕生。カリスマ占い師たちの分身（映像）がマンツーマンで占いを行なう『占者ストリート』、日本初登場の「セブ式ヒロットサロン」など“ヒーリングジャーニー”をテーマにリニューアルした『りらくの森』、九つのミニアトラクションを冒険しながら本当の脳・体年齢が測定できるアトラクション『若返りの秘宝』、そして「東京シュークリーム畑」が進化して誕生したデザートテーマパーク『東京デザート共和国』だ。注目なのは『若返りの秘宝』で、ゲーム業界初となる脳の活性度を測定する光トポグラフィが採用されるなど、最新技術が投入されているのだ。実際に体を動かすミニアトラクションも多く、それぞれ5段階で自分の能力が判定されるので、自分の衰えている部分が一目りょう然だ。

今のうちに自分の体年齢を把握して、バッチリ鍛え直しておけば、楽しい夏を過ごせちゃうかも!?






一息つきたいときは全国の名店デザートの食べ歩きができる『東京デザート共和国』へGO！



『若返りの秘宝』のミニアトラクション「天使のしずく」。上から落ちてくる光を受け止めよう。見えているのに反応できないこの悲しさ。

**PRESENT!**

ナムコ様よりナンジャタウンのパスポートを5組10名様にプレゼント！ 詳しい応募方法は78ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください

# ARCADIA DATA BASE アルカディア データベース

2006年6月1日～6月30日集計分

## ビデオゲームランキング

### PICK UP 6位 Virtua Striker 4 Ver.2006



シリーズ最新作の『Virtua Striker 4 Ver.2006』が6位にランクイン。ショートパスに強弱が付けられたり、ダイレクトシュートにパワーゲージが追加されるなど、より高度な対戦が楽しめるようになっている。

| | |
|---|---|
| メーカー | セガ |
| ポイント | 114.1 |

| 順位 | タイトル<メーカー> | ポイント |
|---|---|---|
| 1 | 鉄拳5 DARK RESURRECTION〈バンダイナムコゲームス〉 | 224.9 |
| 2 | 機動戦士ガンダムSEED 連合 vs. Z.A.F.T.〈バンプレスト〉 | 177.7 |
| 3 | GUILTY GEAR XX SLASH〈アークシステムワークス／セガ〉 | 161.4 |
| 4 | MELTY BLOOD Act Cadenza〈エコールソフトウェア／セガ〉 | 156.5 |
| 5 | 北斗の拳〈セガ〉 | 120.6 |
| 6 | Virtua Striker 4 Ver.2006〈セガ〉 | 114.1 |
| 7 | 機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連合 vs. Z.A.F.T. II〈バンプレスト〉 | 110.8 |
| 8 | Power Smash 3〈セガ〉 | 107.6 |
| 9 | キン肉マンマッスルグランプリ〈バンプレスト〉 | 92.9 |
| 10 | THE KING OF FIGHTERS XI〈SNKプレイモア／セガ〉 | 61.9 |
| 11 | STREET FIGHTER III 3rd STRIKE〈カプコン〉 | 78.2 |
| 12 | サムライスピリッツ 天下一剣客伝〈SNKプレイモア／セガ〉 | 55.4 |
| 13 | TRIGGERHEART EXELICA〈童／セガ〉 | 45.6 |
| 14 | TETRIS THE GRAND MASTER3 TERROR-INSTINCT〈アリカ／タイトー〉 | 44.0 |
| 15 | SOULCALIBURIII ARCADE EDITION〈バンダイナムコゲームス〉 | 42.4 |
| 16 | ピンクスゥイーツ ～鋳薔薇それから～〈ケイブ／AMI〉 | 40.7 |
| 17 | 超ドラゴンボールZ〈バンプレスト〉 | 37.5 |
| 18 | クイズ機動戦士ガンダム 問・戦士〈バンプレスト〉 | 34.2 |
| 19 | ホットギミック インテグラル〈クロスノーツ彩京〉 | 31.0 |
| 20 | METALSLUG 6〈SNKプレイモア／セガ〉 | 22.8 |

## ビデオゲームランキング（コックピット・アップライト）

### PICK UP 18位 TIME CRISIS 4



シリーズ最新作「TIME CRISIS 4」がついに登場。シリーズの代名詞ともいえるフットペダルは健在。新要素である、プレイヤーが任意の方向に視点を切り替えられる「マルチスクリーンバトル」がプレイに緊張感を与えている。

| | |
|---|---|
| メーカー | バンダイナムコゲームス |
| ポイント | 35.9 |

| 順位 | タイトル<メーカー> | ポイント |
|---|---|---|
| 1 | 三国志大戦2〈セガ〉 | 227.6 |
| 2 | 麻雀格闘倶楽部5〈KONAMI〉 | 172.8 |
| 3 | pop'n music14 FEVER!〈KONAMI〉 | 148.1 |
| 4 | Quest of D Ver.2.0 護符の継承者〈セガ〉 | 134.7 |
| 5 | 機動戦士ガンダム0079 カードビルダー〈セガ〉 | 132.4 |
| 6 | セガネットワーク対戦麻雀 MJ3〈セガ〉 | 121.2 |
| 7 | WORLD CLUB Champion Football European Clubs 2004-2005〈セガ〉 | 116.7 |
| 8 | beatmania IIDX13 DistorteD〈KONAMI〉 | 114.5 |
| 9 | DrumManiaV2〈KONAMI〉 | 103.3 |
| 10 | 頭文字D ARCADE STAGE Ver.3〈セガ〉 | 80.8 |
| 11 | 太鼓の達人8〈バンダイナムコゲームス〉 | 78.6 |
| 12 | QUIZ MAGIC ACADEMY III〈KONAMI〉 | 76.3 |
| 13 | GuitarFreaksV2〈KONAMI〉 | 62.9 |
| 14 | THE HOUSE OF THE DEAD 4〈セガ〉 | 56.1 |
| 15 | THE IDOLM@STER〈バンダイナムコゲームス〉 | 42.6 |
| 16 | アヴァロンの鍵 弐 鍵聖戦〈セガ〉 | 40.4 |
| 17 | 湾岸ミッドナイト MAXIMUM TUNE 2〈バンダイナムコゲームス〉 | 38.2 |
| 18 | TIME CRISIS 4〈バンダイナムコゲームス〉 | 35.9 |
| 19 | DRUAGA ONLINE -THE STORY OF AON-〈バンダイナムコゲームス〉 | 29.2 |
| 20 | MARIOKART ARCADE GP〈バンダイナムコゲームス〉 | 24.7 |

### 協力店舗

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| アドアーズ サンシャイン店 | 東京都豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン1～3F | ☎ 03-3971-9601 | クラブ セガ 天文館 | 鹿児島県鹿児島市千日町15－7 リバティハウス2･3階 | ☎ 099-224-6851 |
| アドアーズ ミラノ店 | 東京都新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO1～3F | ☎ 03-3200-0884 | ゲームブルース | 岐阜県大垣市高屋町1-43 第一ビル 1F | ☎ 0584-82-6196 |
| アドアーズ渋谷店 | 東京都渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1ビル1～4F | ☎ 03-3496-5856 | GAME'S MILK | 京都府宇治市大久保町北ノ山101-5 | ☎ 0774-44-5770 |
| アドアーズ町田店 | 東京都町田市原町田6-21-25 大正堂第2ビル1～4F | ☎ 042-724-1477 | ゲームスポット ハロウィン | 島根県出雲市渡橋町1211 | ☎ 0853-23-0731 |
| アドアーズ八王子店 | 東京都八王子市東町11-3 センチュリーステーションビルB1～4F | ☎ 0426-48-1288 | セガ ワールド 静岡 | 静岡県静岡市葵区七間町4－2静活プラザビル2F | ☎ 054-252-3591 |
| アミューズメントスタジアム豊中 | 大阪府豊中市玉井町1-1-1 エトレ豊中 205号 | ☎ 06-6857-5700 | ハイテク セガ 豊田 | 愛知県豊田市深田町1-65-1 | ☎ 0565-26-6777 |
| イミグランデ 相模原店 | 神奈川県相模原市東淵野辺4-15-1 | ☎ 042-753-8881 | ハイテク セガ 盛岡 | 岩手県盛岡市大通2-6-11 | ☎ 019-623-2562 |
| 大久保アルファステーション | 東京都新宿区百人町2-17-2アルファビル | ☎ 03-5330-8595 | ピタゴラスMQ | 和歌山県和歌山市加納319-1 | ☎ 073-472-3566 |
| 岐阜ギーゴ | 岐阜県岐阜市日ノ出町2-20 シネックスビル1～3F | ☎ 058-264-3130 | プレイシティキャロット巣鴨店 | 東京都豊島区巣鴨1-15-1 ミヤタビル B1～2F | ☎ 03-3943-6735 |
| クラブ セガ 札幌 | 北海道札幌市中央区南5条西4丁目7 南興ビル1･2F | ☎ 011-512-1868 | ロングラン万代 | 新潟県新潟市万代1-1-26 | ☎ 025-245-0202 |

## てあたりしだい ゲームリスト

2006年7月18日時点

| ●7月に稼働したタイトル | | | |
|---|---|---|---|
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | セガ | パズル | 7月予定 |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| Virtua Fighter5 | セガ | [illegible] | 7月予定 |
| ●稼働時期未定のタイトル | | | |
| [illegible] The Arcade | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| AFTER BURNER CLIMAX | セガ | フライトシューティング | 2006年秋 |
| [illegible] | KONAMI | [illegible] | [illegible] |

| ●稼働時期未定のタイトル（続き） | | | |
|---|---|---|---|
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| DrumManiaV3 | KONAMI | ドラムシミュレーション | 2006年秋 |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| LET'S GO JUNGLE! LOST ON THE ISLAND OF SPICE | セガ | ネットワーク対応カードアクション | 2006年 |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| WAR of the GRAIL | カプコン／タイトー | 対戦アクション | 未定 |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| CHASE H.Q ナンシーより緊急連絡 | タイトー | カーアクション | 未定 |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |

日本縦断 ゲームセンターマップ

# ゲセマプ

## 川口市編

### 今月のレンジャー




今月の取材地は埼玉県川口市！ ビデオゲームやカードゲームに力を入れている店舗が多く、ゲーマーなあなたにオススメです。



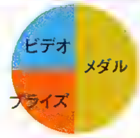

先月とは異なり、今回は取材日すべてに大雨が重なりました……。これも先輩のせいだ！ ううん、知らないけどきっとそう。

**日本最大のオートレースで一獲千金!?**




### だれでも楽しめる遊びの殿堂

## セガワールド 川口店




住 埼玉県川口市東領家2-2-10
☎ 048-226-1191
営 10:00～24:00
HP http://location.sega.jp/loc/web/sw/kawaguchi.html

**ミスX**「ビデオゲームやメダルゲームはもちろん、人気のカードゲームまで幅広く取り扱う大型店です。新作『SEED DESTINY』や『三国志大戦2』に人気が集中していますね～」

**DB**「『パワースマッシュ3』などのスポーツゲームも盛り上がっているぞ。また、『源平討魔伝』をはじめとするレトロゲームも置いてあるのがうれしいなあ」

**ミスX**「設置台数地域No.1を誇るメダルゲームコーナーや、キッズに人気の『ムシキング』&『ラブ&ベリー』コーナーも見逃せません！」




女性も入店しやすい、明るく清潔な店内が特徴。



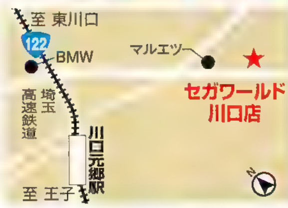
25台もの人気パチスロマシンがズラリ！ 大型ホールさながらの光景だ

#### スタッフより

『アミー漁』や『ビンゴパレードDX』、『スターホースII』などの人気メダルゲームが絶賛稼動中です。また、プライズコーナーでは『ラブ&ベリー』景品やお菓子なども充実しておりますよ。

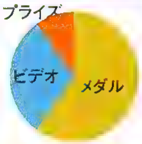


夕方以降から、『SEED DESTINY』や『VF4 FT』、『北斗の拳』などの対戦台が熱気を帯びる




### ゲームの台数＆ジャンルの豊富さは川口一！

## ゲームシティ 川口店



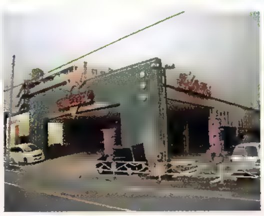

住 埼玉県川口市栄町1-10-5
☎ 048-250-3855
営 10:00～23:50
HP http://www.citye.co.jp/gc/index.html

**DB**「広大な店内に、ビデオ、カード、メダルなど、さまざまなジャンルのゲームがぎっしり！ こりゃ、遊ぶゲームに困らないな!!」

**ミスX**「新旧格闘ゲームの対戦台はかなり盛り上がっていますね。中でも『鉄拳5DR』のプレイヤーは猛者ぞろいで、白熱した闘いが楽しめますよ～」

**DB**「ゲーム大会も定期的に開催されているぞ。8月は、まず5日に『ギター』、6日に『ドラム』、そして27日に『鉄拳5DR』の大会が行なわれるので、腕自慢は要チェック！」

**ミスX**「メダルが1000円で220枚も借りられるのも、密かにポイント高いです！」



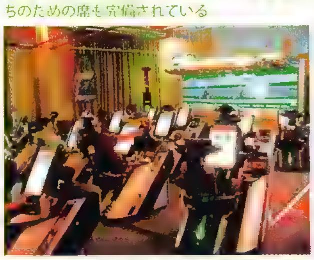
JR川口駅または、埼玉高速鉄道線・川口元郷駅から徒歩15分



ウイイレ2006もいち早く入荷！ 人気を集めていた



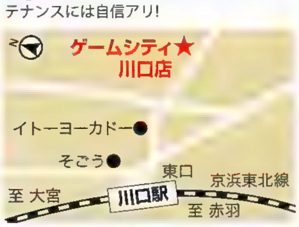
『鉄拳5DR』の対戦台には、ギャラリー&順番待ちのための席も完備されている



大人気の『スターホースII』は、何とステーションが18台も！ これは圧巻!!

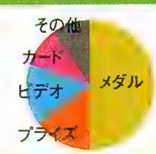
#### スタッフより

メダルフロアでは、さまざまなサービスを企画中！ 毎週火曜日はレディースデイとなっており、メダルをサービスいたします♪ 女性が気軽に遊べる環境づくりを心掛けております。また、『ビートマニアII DX』や『ポップン』など、音ゲーのメンテナンスには自信アリ！




### 川口でカードゲーム遊ぶなら！

## セガワールド グリーンシティ




住 埼玉県川口市字安行領根岸外谷田3180-1
☎ 048-284-7255
営 10:00～24:00
HP http://location.sega.jp/loc/web/sw/greencity.html

**DB**「カードゲームやネットワークゲームに力を入れているな～。『三国志大戦2』や『ドルアーガオンライン』、『MJ3』に『ガンダムカードビルダー』、『WCCF』、『クエストオブD』など、人気ゲームが一通りそろっているぞ」

**ミスX**「『SEED DESTINY』や『鉄拳5DR』、『GGXX SLASH』などの対戦台もありますしね。ゲーマーなDB先輩も大満足なんじゃないですか？」

**DB**「セガの店舗だけあって、メダルゲームやプライズも充実！ オススメの一店ですな」



ショッピングセンター・グリーンシティの敷地内にある。周囲で気軽に食事も取れる。



広めのスペースで、ゆったりメダルゲームを楽しめる

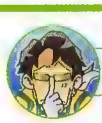
#### スタッフより

明るく開放感のある店内が自慢です。お子様連れや、女性のお客様でも安心して気軽にお遊びいただけますよ。また、8月には待望の『VF5』や、『ムシキング』の大会も予定しております。川口にお越しの際は、ぜひご来店くださいませ！



自慢のカードゲームコーナー。常に人だかりができるほどの人気！



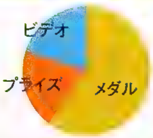



新宿からなら埼京線、上野からなら京浜東北線で20分少々と、アクセスしやすいのが川口市の魅力の一つ。埼玉高速鉄道という手段もあり、選択肢は豊富です。駅から徒歩だと辛いゲーセンもありますが、そういった店舗には駐車場が完備されていたのでご安心を！ この夏に遠征を企画している人は、ぜひ川口市を訪れてみてはいかがでしょうか。

カートゲーム
アケト
ネタ
シール機
プライズ
ビデオゲーム
レトロゲーム
メダル
音ゲーム
その他

## 川口メダルゲーマーの聖地

# アドアーズ 川口店




住 埼玉県川口市栄町3-9-11
☎ 048-250-3363
営 10:00～24:00
HP http://www.adores.co.jp/store/new/05_kawaguchi.html

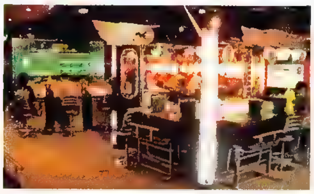
**ミスX**「メダルゲームといえばアドアーズ！『G1ターフワイルド』や『アミー漁』などの大型マシンはもちろん、人気のパチンコやパチスロマシンが、盛りだくさんです。目移りしてしまいますねー」
**DB**「一台あたりのスペースが広めにとられているのが嬉しいな。店内がとても清潔で、のんびり遊べるのもポイント高し！」
**ミスX**「私はプライズの充実ぶりがうれしいですね。景品の置き直しなどのきめ細かなサービスも、プレイ意欲を掻き立てます！」

### スタッフより

『麻雀格闘倶楽部5』や『クエストオブD』などはもちろん、プライズマシンも人気景品が充実！ ゆったりとお楽しみください。また、複雑なメダルゲームのルールも丁寧にご説明させていただきます。初心者のお客様も、ぜひご来店くださいませ！


JR川口駅の東口から樹モール商店街、マクドナルト向かい。赤い看板が目印！

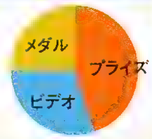

プライズマシンには、人気景品が随時入荷。欲しいものを見つけたら即ゲットしよう！


ファミリー層も人気のメダルコーナー。週末には参加費無料のイベントもあり。




## 川口でプライズを狙うならココ！

# ゲームタウンパピヨン 東川口店




住 埼玉県川口市東川口2-2-15
☎ 048-291-2591
営 10:00～24:00
HP 無し

**ミスX**「今年の4月にオープンしたばかりということもあり、店内がとてもきれいですね～。そのためか、女性客がとても多い気がします」
**DB**「プライズやシール機が充実しているからなあ。それだけではなく、『ベースボールヒーローズ』や『QMA Ⅲ』といったネットワークゲームや、パチスロなども設置してあるぞ。お、『ハーフライフ2 サバイバー』が置いてあるよ！やりたかったんだよな～、これ」
**ミスX**「『鉄拳5DR』や『パワースマッシュ3』など、各種対戦台も充実です♪」

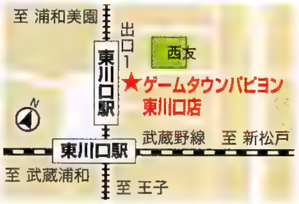
### スタッフより

当店の自慢は何といってもプライズ！ 地域で一番ゲットしやすいと思いますので、ぜひチャレンジしてください。また、8月は週末にゲーム大会やさまざまな景品が当たる大抽選会などを企画しております。皆さまお誘い合わせの上、ぜひお立ち寄りください！


東川口駅から徒歩2分という、アクセスの良さも魅力。駐車場も完備されている

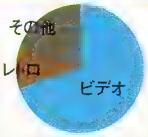

取りやすい！と評判のプライズコーナー。景品の種類も豊富に取りそろえているぞ


ビデオゲームコーナーでは『鉄拳5DR』などの対戦台だけでなく、レトロゲームも楽しめる




## ビデオゲーマー一度はおいで！

# 遊's 西川口




住 埼玉県川口市並木3-7-1
☎ 048-252-7015
営 10:00～23:45
HP 無し

**ミスX**「こちらの店舗は、ビデオゲームがメインです。『KOF』シリーズや『ソウルキャリバーⅢ』、『メルブラ』の対戦台はもちろん、音ゲーやレトロゲームの種類も豊富です。しかも、ほとんどのゲームが100円で2クレジットというのもうれしいですね」
**DB**「いかにも"ゲーセン"といった雰囲気が味わい深いよな。『格闘新世紀』などのイベントにも参加しているし、対戦レベルはかなり高め。今後は闘劇への参加も企画中とのことなので、格闘ゲーマーは要チェックだ！」

### スタッフより

新旧織り交ぜたビデオゲームのラインナップと、リーズナブルなプレイ料金には自信アリ！ 現在は『麻雀格闘倶楽部5』と『ウイイレ2006』に人気が集まっていますね。格闘ゲームの対戦台にも力を入れていますので、ぜひお立ち寄りくださいませ。



JR西川口駅から徒歩5分。主に19時以降から対戦が盛り上がるそうだ

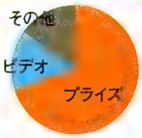

ウイイレ2006にはPS2コントローラーも完備！


VF4 FT.と『鉄拳5DR』の対戦台では、連日連夜熱い対戦が繰り広げられる




## 友達を誘ってワイワイ遊べる！

# キャロム 東川口店




住 埼玉県川口市東川口4-20-18
☎ 048-294-3394
営 12:00～3:00（休前日は12:00～5:00）
HP http://www.carom.co.jp/

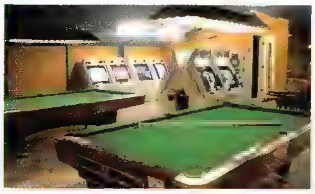
**ミスX**「カラオケやビリヤードといった、さまざまな娯楽が満載のアミューズメントスポットです。平日は午前3時、祝前日は午前5時まで営業しているので、たっぷり遊べますよ」
**DB**「設置してあるゲームはプライズが中心。カラオケやビリヤードを楽しんだ後、お土産にゲットしていくお客さんが多いようだな」
**ミスX**「照明を落としたビリヤードコーナーと、明るめの照明のゲームコーナーとのコントラストが、落ち着いた大人の雰囲気を醸し出してグッドです！」

### スタッフより

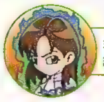
18年もの歴史を誇り、アットホームでどなたでも気軽に立ち寄れるお店です。ビデオゲーム以外にも、カラオケ、ビリヤード、卓球、パチスロマシンなどで遊べますので、退屈させません！ スタッフ一同、笑顔でみなさまのご来店をお待ちしております。


大通りに面しているので、車でのアクセスがオススメ。深夜までじっくり遊べるぞ


プライズコーナーには、キッズ向けカートゲームもあり


台数は少ないが、格闘やパズル、シューティングなどのビデオゲームが設置してある



当コーナーでは、皆さまのゲームセンター情報を切実にお待ちしておりますわ。特に「石川」、「島根」、「福井」、「三重」、四国の「徳島」、「香川」、九州地方の「宮崎」、東北地方の「山形」、「岩手」、そして「沖縄」のゲーセンを、一店でもかまいませんので教えてください！ あて先は、アルカディア編集部「ゲームセンターマップ」係まで。メールは、Location@aracadiamabazine.com

# ARCADIA PRESENT

## アルカディア読者プレゼント

**2006年
8月31日(木)
当日消印有効**

本誌備え付けのアンケート用紙に必要事項をご記入の上、希望するプレゼントのナンバーを明記してご応募ください。同一のプレゼントに応募者が複数名居た場合は抽選の上、当選者を決めさせていただきます。なお、当選者の発表は発送をもって…

※商品の発送は締め切りから1～2カ月かかることがありますのでご了承ください。

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に入選できない場合があります

### ゲームセンター「ゲームインセブンアイランド」様ご提供

**1 開店20周年記念特製クオカード(500円分)** 20名様




ハイスコアの個人申請に対応してくれるお店としてお世話になっている「セブンアイランド」が、なんと開店20周年になりました。台風による浸水など、これまでにいろいろな苦労があったでしょうが、それらを乗り越えてきたスタッフの皆さまに敬意を表します。お疲れさまでした! 次は30周年ですね!!

■セブンアイランド
横浜市西区南幸1-5-29
TEL045-314-2205

### ナムコ様ご提供

**2 ナンジャタウン パスポート** 5組10名様



### KONAMI様ご提供

**3 PS2用ソフト GuitarFreaks & DrumMania MASTERPIECE SILVER** 3名様




©1999 2006 Konami Digital Entertainment Co., Ltd.

### バンダイナムコゲームス様ご提供

**4 TEKKEN-NET夏限定IDカードコンプリートセット** 3名様




### セガ様ご提供

**5 新世紀エヴァンゲリオン モーターライダースフィギュアセット** 3名様



**6 ツバサクロニクル コレクションフィギュアセット** 2名様



**7 東京ジョイポリス パスポート** 5組10名様




**8 セガ特製 小倉優子クオカード(500円分)セット** 2名様




### バンプレスト様ご提供

**9 ケロロ軍曹 DXフィギュア3セット** 2名様



**10 ルパン三世 DX組み立て式 スタイリッシュ フィギュアセット** 2名様

### タイトー様ご提供

**11 スペースインベーダー特製サッカーボール&ファンキーパンキーTシャツ** 1名様




### 第44回アミューズメントマシンショー事務局様ご提供

**16 第44回アミューズメントマシンショー招待券(一般公開日のみ有効)** 25組50名様




### エンターブレイン提供

**12 BEMANIトップランカー決定戦DVD Vol.1&Vol.2セット** 5名様




### 編集部提供

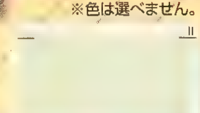



**13 アルカディア特製図書カード(500円分)** 10名様
※絵柄は変更される可能性があります



**14 プレイステーション2** 1名様

※色は選べません。



**15 ニンテンドーDS Lite** 4名様





eb! enterbrain
株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 TEL 0570-060-555（代表）
http://www.enterbrain.co.jp/
◆通信販売のお申し込み先◆ E-mail：cs@eb-store.com
もしくは当社サイトにてご注文下さい。

# 隠し曲続々登場！NET対戦加速中!!

# pop'n music FEVER!®

ポップンミュージック14フィーバー！






今回はNET対戦のジョブ大特集！　さらに毎週新たな展開がある店舗イベントの経過もご報告。第1話からは"フィーバーヒーロー"EXを攻略！　こちらも見逃せないスペシャルインタビューは、ウッチーズ&Noriaだ!!

**ポップンミュージック14 FEVER!**
- ■メーカー：KONAMI
- ■ジャンル：音楽シミュレーション
- ■操作方法：5ボタン／9ボタン
- ■発売日：稼働中（5月）
- ■使用基板：—

## 新たなジョブをマスターするのじゃ！

今回新たに明らかになった五つのジョブを紹介！　これらのジョブは初期の四つのジョブのEXP（経験値）をある程度満たすことによって出現する。上位職だけあってEXPもたまりにくいけど、その分強力な特技が職業ごとに用意されているので使わない手は無い！　これらの上級職を使ってくる対戦相手は手強い人が多いので気を付けよう。

### 大魔道師
出現条件：魔法使いと神官をマスターする
特技：大いなる英知
効果：オジャマ攻撃がときどき相手二人に飛んで行くぞ

必ずではないけど、両方にオジャマを送れるぞ。マスターオジャマの「バラバラスピード」は強力。ここぞというときに特技が発動してくれることを祈ろう。

### 精霊使い
出現条件：魔法使い、僧侶、戦士、格闘家のジョブレベルがプラチナ以上
特技：精霊の癒し
効果：ステージごとにオジャマゲージが少し増えるぞ

必ず1ゲージ増えるのがうれしい。マスターオジャマの「COOLorBAD」はコンボを切るのに重宝するよ。

### 忍者
出現条件：戦士と格闘家をマスターする
特技：忍法煙玉
効果：いろいろ隠すでござる

曲名と自分のオジャマを隠す煙玉は、対戦相手をほかの曲と勘違いさせるのに最適！　下一桁のBPMも合わせて隠されてしまうのも利用しよう。

### 踊り子
出現条件：オジャマ「ダンス」を装備して[illegible]
特技：エビバディ・ダンス
効果：ダンスオジャマで攻撃するとみんなでダンスになるわ

実は「ダンス」と「カーニバル」のコンディションが下がりにくいという、隠し効果もあるのだ。「カーニバル」はポップンマンでも同じ効果が得られるぞ。

### ポップンマン
出現条件：ポップンマン以外の全てのジョブがマスター
特技：オールマイティー
効果：いろんなジョブの特殊技がときどき発動するぞ

どれがでるのか分からないのがたまにキズだが、マスターオジャマの「リフレクション」は強力！　オジャマは忍者と同じく相手には見えない状態になっているのだ。

## フィーバー戦士ポップン14

毎週のお楽しみ、店舗イベント！　今回は第3話までに登場する12の楽曲を紹介していくぞ。リストの一言コメントと併せて見ておくれ！

### 第1話「集まれフィーバー！ポップン14」

指令は「みんなでCOOL & GREATを500,000個達成せよ」だ！　ノート数の多い曲をたたいて、洗脳された楽曲たちを救い出そう。第1話ということで、"フィーバーヒーロー"や"フィーバーヒーローエンディング"など店舗イベントのテーマ曲に該当するものが隠し楽曲として登場している。高難度曲が比較的多いので、やり応えも十分にあるぞ！



このロボは一体何なのだろうか？　製作%を上げていくと何かが起きる!?



| | ジャンル名 | 曲名 | アーティスト名 | 赤男の一言コメント |
|---|---|---|---|---|
| 第1話隠し曲 | ディスコア ゴーゴー | Dance the night away | KAZ SENOO feat. MANNY MENDEZ | 『MAMBO A GO GO』からの移植曲。リズムに乗って楽しくたたこう。 |
| | フィーバーヒーロー | フィーバー戦士ポップン14のテーマ | トジーン | 14人居る驚異の戦士！　フィーバー戦士になり切ってたたくべし。 |
| | ネオクラシカル・ヘヴィメタル | Aithon | Kozo Nakamura | ギタドラシリーズからの登場。メロディアスな階段を華麗にさばけ！ |
| | フィーバーヒーローエンディング | わたしのフォーティーン（フィーバー戦士ポップン14 EDテーマ） | 新谷さなえ | フィーバーピンク（14歳？）が主役の曲。最後にBPMが変化するぞ。 |

## 新たに追加されたオジャマをチェック

『FEVER！』のNET対戦でも新たなオジャマが追加されたぞ。「ファンキー」、「リッチ」、「ミクロポップ君」とポップ君変化系のオジャマで、どれもやり応えアリ。NET対戦でも勝利の切り札となることは間違い無い。手に入れたオジャマは超チャレンジモードでも使用可能！　ぜひプレイしてみてほしい。

### リッチ



下段が上段よりも小さく、ポップ君を押し間違えやすい。背景もリッチ特有のもので、札束が見えにくくなるのも難しい要因の一つ。

下段のポップ君がコインになって上段が札束になる、とてもぜいたくな気分になれるオジャマだ。難度は高いので発動されたときは注意するべし。

### ミクロポップ君



ミクロポップ君の神髄は、ほかのオジャマとの掛け合わせ。だれかがオジャマを発動したら、それに合わせてミクロポップ君を発動してみよう。

ミニポップ君をさらに小さくして、豆粒ほどの大きさになったミクロポップ君。知らない状態で受けると驚いてコンボを切ってしまいやすいよ。




## 変更があったオジャマ

レベルや性質に変化のあったオジャマから、特に知っておきたいものをピックアップしたよ。

まずはレベルの変更をチェック。『FEVER！』では「HIDDEN」がLV1に、「もっとふわふわ判定ライン」と「ポップ君の竜巻」がLV3に移動しているんだ。

さらに、性質自体が変更されたオジャマもある。「色々ポップ君」は「バラバラポップ君」の効果が無くなったほか、「ダンス」は「上下プレス」などの影響を受けずにそのまま表示されるようになったぞ。

これらのオジャマの変更はNET対戦にもちろん反映されているので、「オジャミックス」などで組み合わせる場合には注意する必要があるよ。



「パニック」は、コンボ数もバラバラに表示されるようになったんだ。

## ジョブごとの獲得オジャマ

右にあるのが、ジョブごとに手に入るオジャマだ。ジョブによってオジャマ系統が分かれているので、表を見て集めたいオジャマを決めてジョブを選ぼう。例外として、「ダンス」はNET対戦モードの試合数が合計50戦を超えると出現。「ダンス」のほかにも、まだ出ていないオジャマがあるかも……？

各ジョブの最後にあるオジャマは「マスターオジャマ」といって、そのジョブのみでしか使用できないオジャマだ。どれもこれも強力で、戦局を一気にひっくり返すくらいの力を持っているよ。

| 職業 | シルバー | ゴールド | プラチナ | クリスタル | マスター |
|---|---|---|---|---|---|
| 魔法使い | 爆走（SPIRAL） | 爆走（CIRCLE） | 色々爆走 | 強制ハーフスピード | 強制LOW-SPEED |
| 戦士 | ― | HELL | もっとHELL | ― | DEATH |
| 神官 | ファットポップ君 | ビートポップ君 | キャラクターポップ君 | 色々ポップ君 | 道連れ |
| 格闘家 | 上下プレス | 上下プレス＆プレス | 左右プレス＆プレス | 地震でぐらぐら | 上下逆さま |
| 忍者 | ファンキー | HIDDEN | ボンバー | オジャミックス | 横分身 |
| 大魔導師 | リッチ | ふわふわ判定ライン | ファット判定ライン | もっとふわふわ判定ライン | バラバラスピード |
| 踊り子 | ダーク | ― | ドキドキポップ君 | カーニバル | にせポップ君の嵐 |
| 精霊使い | ミクロポップ君 | ラブリー | GOODがBADに | ― | COOL or BAD |
| ポップンマン | ランダム | ― | ― | ― | リフレクション |

## 第2話「学校フィーバー！ポップン14」

指令は「みんなでFEVERクリアを500回達成せよ！」という、まさしく『FEVER！』なノルマ。なお、エキストラステージは達成には含まれないぞ。

タイトルどおり、解禁曲は学校に関する楽曲ばかり。中でもCS版からの移植曲"クラシック11"はボスクラスの高難度曲なので、プレイする人は要注意だ。



### パンチ先輩

気合いの入った応援ソング。リズムをつかみやすいので、素直に曲調に合わせてたたけば高いスコアを狙いやすいぞ。

### NICKEY

『11』から再登場。今回も一癖も二癖もある譜面でみんなを楽しませてくれること間違い無し。EXは玄人好みな譜面になってるかも。



### Anzu

ギタドラシリーズのee'MALLオリジナル楽曲。BPMもそこまで早くないのでライトポッパーでも楽しくたたくことができる曲だ。



**第2話隠し曲**

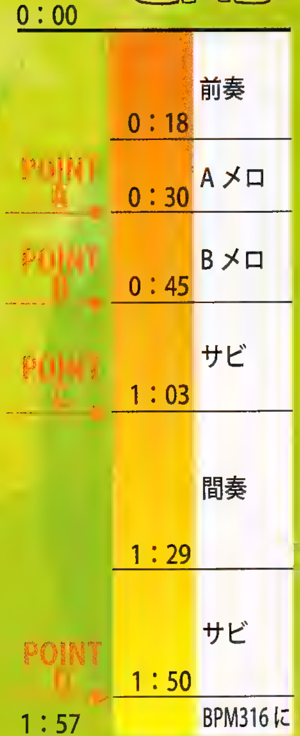
| ジャンル名 | 曲名 | アーティスト名 | 赤男の一言コメント |
|---|---|---|---|
| ビタースウィートポップ | ちょっと | vivi（from iyiyim） | ボサノバ風の曲に乗る、ほろ苦い歌詞が印象的な曲だ。 |
| 保健ラップ | DOLLAR DOLLAR | NICK BOYS | 国語辞典ではずかしい単語を調べたことがある人は全員プレイ必須。 |
| クラシック11 | 想い出をありがとう | Waldeus vön dovjak | 今回のクラシックは、最後とあって一筋縄じゃいかないぞ。 |
| 応援歌 | 燃やせ！青春　～ポップン学園応援歌～ | Wパンチ＋3M | とても漢（おとこ）くさい曲だが、サビでは一転してさわやかに！ |

# フィーバーヒーロー

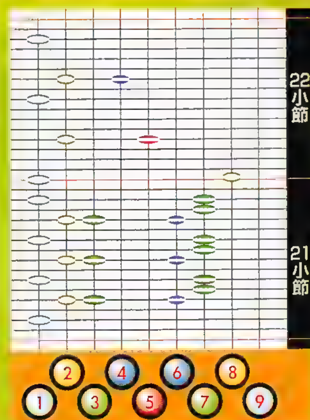
今回は店舗イベントの隠し曲"フィーバーヒーロー"EXの攻略だ！　君はこの曲をもうプレイしたかな？

タイトル：フィーバー戦士ポップン14のテーマ　アーティスト：トジーン　LV：38（EX）　BPM158？






## POINT A　同時押しをうまくさばこう！




ズダダン！　という16分のドラムパートが3回繰り返される場所。

右手にくる6→7→7の繰り返しは意外とスピードが速いので、7から6への戻りを意識して素早く動かそう。

左手は、右手に合わせて8分のリズムでタンタンタンタンと＋1→1を繰り返そう。タイミングが重要だ。

若干形が変わったものが23小節目にも登場するが、ポップ君が1個分ずれている以外は一緒なので、同じ要領でたたこう！

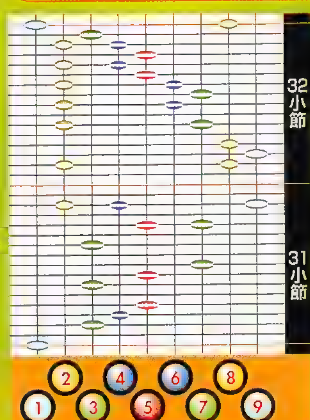


最初に来るのを構えて待とう。高速連打で抜きミスをしないように注意。



連打のタイミングになったら、タタタンと位置をずらして押そう。

## POINT B　右手の動きにだけ注意




が断続的に階段譜面部分に続いているため、左手で　を押しつつ右手で階段をさばくことになる難所。

右手の階段部分に集中しながら、左手はそれに合わせてたたくとBADを出さずに切り抜けやすい。

は32小節目の初め以外はタイミングが一定なので、あまり意識しないようにしよう。どうしても苦手な人はミラーにするのも手。階段を両手で押しながら　（本来は　）も押せるので、リズムに惑わされにくいよ。



2はリズムが均等。「右手の階段を2個押すごとに押す」ことだけ心掛けよう。



上段の4と6を押すタイミングを体で覚えて、左手は意識しないでも合わせられるように。

### 第3話「アイドルフィーバー！ポップン14」

「みんなでCOMBOを500,000コンボ達成しろ!!」というのが第3話の指令。解禁される曲はJ-ポップ風が多め。かわいく、楽しく、ときにシックに、ときにうめくように……!?　と、曲調も譜面の難易度も異彩を放っているのが"ヴイエスサウンド"。淀川ジョルカエフの一生に想いをはせつつ、一心不乱にたたくのだ！



### Minit's

見た目どおり、かわいらしい曲だ。クリアしたときに出てくる、懐かしのあのキャラにも要注目！　うさ耳のキャラといえば……？



### B-Kun

BEMANI EXPOのマスコットだった、ビーくんが使用キャラクターになったよ。ゆるゆるな曲だけど譜面は難易度が高いぞ！

**第3話隠し曲**

| ジャンル名 | 曲名 | アーティスト名 | 赤男の一言コメント |
|---|---|---|---|
| ちびっこアイドル | オトメルンバ♪ | るるるSYSTEM | メロディーのアクセントに置かれた同時押しがたたき心地のいい曲だよ。 |
| エレクトロポップ | FAKE | N.A.R.D. | MIKUが担当キャラクターの、ちょっと大人な切ないポップだ。 |
| ゆるポップ | あつまれ！ビーくんソング | B-crews | ビーくんのゆるさとポップさが全面に出た、ボーカルが特徴的な曲。 |
| ヴイエスサウンド | 異能対決！ vs.淀ジョル | 黒ムル　feat.淀川ジョルカエフ | 声の掛け合いが面白い異色の曲。キャラクターの動きにも注目！ |

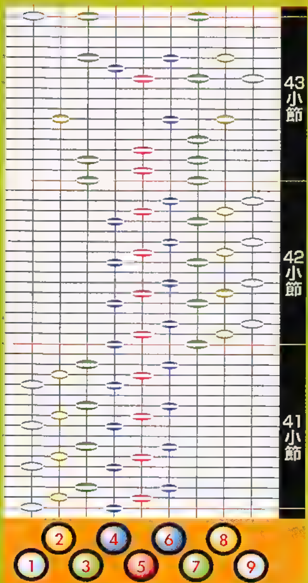
# フィーバー戦士ポップン14

## はみ出しワンポイント

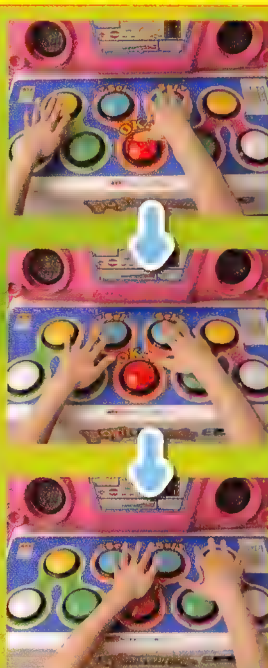
BPM表記の最後に「？」が付いている曲には注意。“フィーバーヒーローエンディング”も最後で加速するものになっている。

ほかに“ニンジャヒーロー”や“ニンジャヒロイン”、“コサック”などもこれに該当する。どこで変化するのか覚えていると便利だよ。

## POINT C　同時押しの3連階段に注意！




この曲で最も難しい場所。同時押しの3連階段が2小節にわたって続くのだ。42小節目に差し掛かる場所で大きく譜面の移動があるのに注意。間違うと大量BADの引き金になるよ。



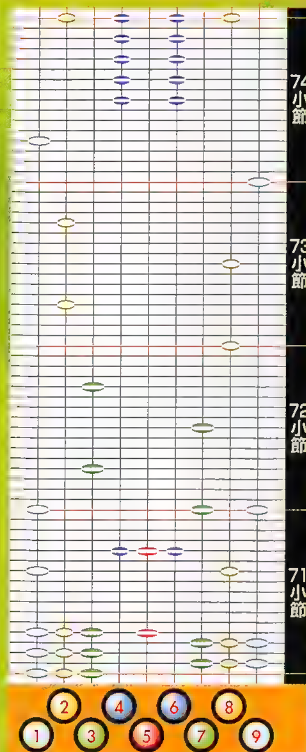
3連階段を押せるよう、右手は三つのボタンの上にスタンバイ。

42小節目で大きく譜面が変わるので、意識しておこう。

41小節目と同じ要領で、3ボタンを押せるようにしておこう。

3連階段が終わった後も油断しないように。すぐに3＋7→5×2の交互押しが待ち構えているんだ。

## POINT D　BPMが急変化！






4＋6の交互押しができるように手を構えておこう。

最後は4＋6にあった手を左右にずらして四つ同時押しを取る。

最後の部分はBPMの「158？」という表記に注目。71小節目から始まるこの部分は、BPMが倍の316になるぞ。

BPM158に合わせてHI-SPEEDをかけていると316というBPMもはや見えるものでは無いので、譜面をみて覚えよう。ノート数が少ないので簡単に覚えられるはずだ。最後の連打は片手で押すか、交互でさばくかのどちらかになる。得意な方でたたこう。

## イラストコンテスト作品大募集中!!

締め切りは……
**9月4日（月）必着！**

イラコン開催告知、再び！　右にいろいろ書いてあるけど、どの部門か迷ったらとりあえず「フリー部門」あてでGO！　好きなキャラクター、アーティスト、同じポッパーに伝えたい想い……、絵に込められてさえいれば何でもOK！

投稿のオキテや注意事項は「アルカディア フロンティアーズ」と同様です。165ページを見てくださいね。

上位入賞作品は、アルカディア12月号（No.79）にて発表！　選考はポップン開発チームとアルカディアで行ない、上位入賞者には何かグッドなサムシングが贈呈される予定です。

みんなからのたくさんのイラスト、待ってるよ！

本企画（『ポップンミュージック』イラストコンテスト）にご応募いただいた作品は、（株）エンターブレイン、または（株）コナミデジタルエンタテインメント主催にて行なわれる本企画と連動した企画にて使用される場合があります。ご了承ください。

### 募集部門

**FEVER！キャラクター部門**　今作『FEVER！』で登場しているキャラクターはコチラ！

**旧作キャラクター部門**　『1』～『13』までに登場しているキャラクターの部門。

**アレンジ部門**　衣装や髪型など、好きなキャラをイメージチェンジさせてみよう！

**フリー部門**　迷ったらとりあえずコチラへ！何でもござれな部門。



鴨川研究員

あて先　〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
（株）エンターブレイン　アルカディア編集部
ポップンミュージック イラストコンテスト係

データ投稿の場合は下記のアドレスまで！
fever@arcadiamagazine.com



FEVER！　SPECIAL INTERVEW FINAL!!

# ウッチーズ&Noria
# トライ▼ユーロ

今回のスペシャルインタビューは、元気いっぱいのNoriaちゃんと独特の楽曲で毎回楽しませてくれるウッチーズ。このインタビューを読んで、みんな一緒にポップンワールドへLet's go out ！





## コラボレーションは突然に？ ユニット結成のヒミツ

――今回ウッチーズとNoriaさんとでユニットを組むことになった経緯は？

智之　wacと楽曲の話をしていたときに、女性ボーカルをフューチャーしたものでやれないかなって話しがあったんですよ。

――まずNoriaさんの名前が挙がったのは？

智之　以前から「一緒に仕事ができたらいいね」みたいな話をしていたんです。それを思い出してNoriaちゃんの名前を挙げたんですよ。これは僕の独断で決めたんですけどね（笑）。

裕之　いつも事後報告で、今回も「今度Noriaちゃんと一緒にやるから」って言われて、僕も「ああそうなの」みたいな（笑）。

　私は智之さんと話しをしてて、「ウッチーズとNoriaでやることになったんだけど、いいよね？」って（笑）。私も「あ、はい」っていうすごい簡単な流れだったから、決まったのは早かったですね。

――楽曲はユニットが決定してから制作を？

智之　そうですね。最初はNoriaソロにしようと思っていたんですけど、作ってるうちに「デュエットにした方がおもしろいかな」と。それからAメロをNoria、Bメロを裕之が歌ってサビでハモらせるみたいな構成にしました。

裕之　その後僕が歌詞を書きましたね。

――歌詞について、裕之さんとNoriaさんとで打ち合わせはあったんですか？

裕之　曲ができたときに、それをNoriaちゃんに聴いてもらって、Noriaちゃんのイメージを聞きました。

――Noriaさんが伝えたイメージとは？

　「Let's go out！」っていうタイトルが先に決まっていたんですけど、その言葉が"おでかけ"っていう意味と"付き合って下さい"っていう二つの意味が込められているんです。言葉の意味を聞いて曲を聴いたときに、「好きな人と楽しくお出かけできたら」っていうイメージを伝えて、書いていただきました。

裕之　そのイメージと僕のイメージを重ね合わせて「女の子が居て、男の子をこう強引に走っていくっていう」という歌詞のストーリーができました。



### ウッチーズ　PROFILE

兄であるMt.Tこと智之さん（写真右）と弟の裕之さん（写真左）で構成されている兄弟ユニット。ウッチーズとは別に、Dream Line Out（DLO）というユニットでも活動中。

ー DLOライブ情報ー
7月30日（日）横浜 CLUB24 YOKOHAMA
8月19日（土）大船 HONEY BEE
詳しくは公式HPへ
http://dreamlineout.jp/

### Noria　PROFILE

BeForUのメンバーとして活動しているほか、ソロとしても着々と活動の幅を広げている笑顔もステキな元気っ娘。6月に結膜炎を患い大変な思いをしたとのこと。ライブDVD発売後落ち着いているが、そろそろBeForUの新たな動きにも期待。

ー BeForUライブ情報ー
8月27日（日）「全力投球!!'06 夏」に参加
詳しくは公式HPへ
http://www.konami.jp/am/musicwave/beforu/



## 三人だからこそ見えてきた それぞれの新たな広がり

――ウッチーズのお二人は、BEMANIシリーズでの楽曲提供以外では「DreamLineOut」というユニットで活動されているとのことですが……？

智之　DreamLineOutでやっている音楽は、優しい感じをコンセプトとしているので、あんまり激しい曲というのは無いんですよね。なので、BEMANIシリーズに収録する場合は、ダンス色を強めた形でリアレンジして、たたき甲斐満載という感じで、バランスを取りながら作りますね。

――なるほど。今回はジャンルがユーロビートでしたが、ウッチーズとしてこのジャンルの曲は？

智之　あんまり作らないですね。今回は最初の段階からユーロビートにしようと決まっていたので、そのジャンルでできる何かを、というところから始まっていました。作ってみたら楽しかったですよ。意外と才能あるんだなと（笑）。

――[illegible]どうでしたか？

智之　歌詞ができたその日にレコーディングだったんですけど、サクっと済ませました。あんまりサクっと終わって寂しかったので、僕もコーラスを入れました（笑）。なのでコーラスにも耳を傾けてくれるとうれしいです。

――歌われたお二人はいかがでしたか？

裕之　歌詞の内容が、女の子に引っ張られていく男の子というイメージなので、それに沿って歌いました。今回はコーラスなので、あまり我を出すような歌い方はしてないですね。あまりこう前に出ちゃうと内容に沿わない部分もあるなって思って。

――Noriaさんは？

Noria　カワイイ曲にカワイイ歌詞がきたので、これはもう「楽しく出かけよう」っていうイメージで、とにかく元気よく歌ってみました。最後に「楽しい」っていう歌詞の部分があるんですけど、そこを歌っているときに「その楽しそうなところがいいね」って言ってくださったのでよかったです。

――Noriaさんは元気な曲多いですよね。

Noria　好きですね。「曲を聴いて元気になりました」っていうお話やファンメールをいただくのが一番うれしいです。

――[illegible]ときには[illegible]

Noria　私のための曲だと思いました（笑）。

――今回3人で組んでみた感想は？

智之　僕自身は普段裕之を想定した曲を作ることが多いので、広がりが出たという部分ではすごく気に入っているので、また機会があればいいですね。

## デートのときには必ず二人で？ 元気で楽しく「Let's go out！」

――[illegible]先ほど[illegible]“トライ▼ユーロ”をプレイしていただきましたが、複数でプレイすることは？

裕之　初めてでしたよ。でも真ん中が一番大変そうだったよね（笑）。

Noria　あんまり暇無くて必死にやってましたよ。でも階段譜面がボタン三つだけだからよかったです（笑）。一人で階段譜面は絶対できませんよ。

――普段一人でプレイしていると、複数でプレイしたときに自分の担当以外のボタンを押したくなったりはしませんでしたか？

Noria　今日は大丈夫でした。真ん中のみに集中してたので（笑）。

智之　でもたまにつられちゃうよね。

Noria　それでBADが出たり。

智之　全然違うときに押してたりしたよ。

裕之　それが今日のBAD6だったんだよ（笑）。

――[illegible]

智之　そうですよね。BAD6って優秀じゃない？

裕之　一緒に作ってたからね。

智之　そうか（笑）。

――[illegible]の譜面を見せる）

Noria　（EX譜面を見ながら）これ、間が無いですよ！



曲が終わった後にボタンを押すといろんな声が聞けるということで、智之さんがボタンを押しているところ（笑）。プレイは3人ともとっても息が合っていたぞ。

裕之　（ノーマル譜面を見ながら）僕はこれだね。

――譜面も智之さんが制作[illegible]

智之　そうですね。“トライ▼ユーロ”では、イントロのシンセの音色が全般的に出てくるんですけど、そこに差し掛かったときは、とにかく16分音符がメインなんで、難しくなる。でも、そのほかはユーロビート特有の8分音符の裏打ちがメインになります。それさえリズムを崩さずにたたいていれば確実にクリアできると思います。歌ものなんで、楽曲の構成を理解すればすんなり遊べると思いますよ。

――譜面全般に関して[illegible]

智之　自分の中ではハイパーが基本の譜面なんです。そこから16分音符を引いたりとか、要所でリズムのポイントとなる部分だけを残していったものが、ノーマルになります。逆に「それじゃ物足りない！」という人に対して、可能な限り手数を増やしたものがEXと考えて作っています。

――なるほど。[illegible]は初めてEX譜面を見れば驚きますよね。それでは最後に一言お願いします。

智之　「Let's go out！」は一押しの楽曲に仕上がって僕は大満足してます。いっぱい遊んでくれるとこの先いいことがあるかもしれないので、1回お金を入れたら最初に遊んでください。

裕之　デートのときに必ず二人でやってほしいですね。二人で会ったら朝一でゲーセン行ってやってください。いやむしろ彼女が筐体ごと彼のところに持っていって「Let's go out！だぞ」みたいな（笑）。

Noria　もうとにかく楽しんで遊んでください。とっても楽しい曲でカワイイ曲で、すごいコーラスもきれいなので。それを聞きつつNET対戦で私と当たったらノーマルでお願いします（笑）。

裕之　歌いながらプレイしてほしいよね。

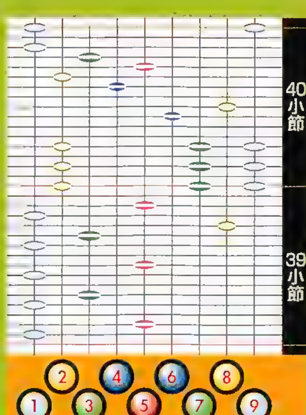
Noria　そうですよね。

裕之　じゃあ、ぜひ二人でプレイしながらハモってください（笑）。

（6月9日　コナミデジタルエンタテインメント本社　六本木にて）

## Mr.Tのオススメポイント！

[illegible]




智之　僕のオススメとして一番面白いのは、40小節目の最初に出てくる「ダダダ」という[illegible]＋7＋⑨の同時押し部分ですね。そのほか個人的に気に入っているところは、Bメロに入ったときのリズムですね。どうしてもAメロとサビで似たようなアレンジになっちゃうので、Bメロで変化を付けたいなと思って作りました。そこは曲とともに譜面にも変化を付けています。ちょうど裕之が歌ってるところですね（笑）。

つい に 連載最終回！
CARDINAL GATEを制覇せよ！

# beatmaniaIIDX13 DistorteD

攻略最終回となる今号は、うわさの最難関コース「CARDINAL GATE」（難度HYPER）に登場する高難度楽曲５曲を一挙攻略!! 珠玉の名曲たちをたたきこなし、狭き門をくぐれ!!



beatmaniaIIDX13 DistorteD
■メーカー：コナミ
■ジャンル：DJシミュレーション
■操作方法：7ボタン＋1スクラッチ
■発売日：2006年3月（稼働中）
■使用基板：ー

Text：ハメコ。

本文中ではスクラッチをS、鍵盤を左から1234567と表記している個所があります。

## 最強のエキスパートコース CARDINAL GATEに挑め

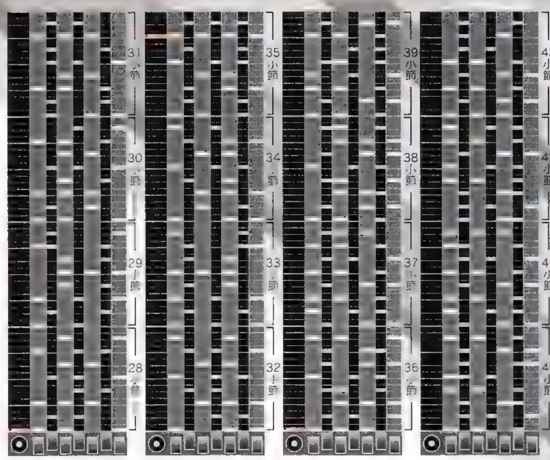
特定の条件を満たすと出現した特殊演出「CARDINAL GATE」。ここで選択できた「青龍」、「朱雀」、「白虎」、「玄武」という通称四天王曲、そしてその四天王曲をある条件を満たしてクリアするとプレイできた「嘆きの樹」。今回攻略する「CARDINAL GATE」は、これら５曲で構成され、難度NORMALで全曲HYPER、HYPERではANOTHER譜面となる超難関コースである。攻略を参考に努力を重ね、クリアを目指すのだ!!

## 青龍

曲名：waxing and wanding
ジャンル名：DANCE SPEED
難度：SP-ANOTHER　11
BPM：191

1曲目である「青龍」の難所は、BPM191と非常に速い中、三つ同時押しをメインとしたさまざまな同時押しパターンが8分で降り注ぎ続ける28～43小節間。32～35小節間が28～31小節間の鏡写し（！）というギミックはあるものの、全体的な傾向がつかみにくく、覚えるのは至難の業。また、左右にバラけているので、常に両手を使ってたたき続けることになる。曲の速さとの相乗効果で非利き手にかかる負担が大きく、両手のリズムが狂いやすい点には十分注意すること。なお、幸いスクラッチの登場回数は3回と少ないので、すべて捨てて鍵盤の認識に注力するのも悪くない。

なお、上級者の方々はRANDOMオプションを付けてプレイすれば、同時押し系譜面パターンの認識力向上に一役買ってくれること請け合いだ。







## 朱雀

曲名：CONTRACT
ジャンル名：SUBLIME TECHNO
難度：SP-ANOTHER　11
BPM：180

2曲目となる「朱雀」の難所は70～77小節間（42～49小節間にも似たようなパターンが出現）のスクラッチ＋1＋階段。プレイサイドによって攻略方法が異なるので、それぞれを分けて解説しよう。

1P側ではS＋1、階段の途中に出現する4を左手で取り、右手で残りの階段を処理していこう。難しいのが随所にあるS＋1＋3で、右手の親指を素早く移動させ、3を無理矢理たたくのが基本となるが、左手の親指を伸ばすことで1＋3を強引に取ってしまうというテクニックも有効だ。

2P側では5まで右手でたたこうとすると、あまりの忙しさに後半で息切れする危険性が高い。そこで、右手で担当する鍵盤を6、7にとどめておき、残りを左手で担当するのが負担も小さくオススメだ。なお、その際は5を左手親指、1を左手小指もしくは薬指と、左手の位置を固定しておくと楽になる。







**はみだし DistorteD**
参考までに、各曲のクリアレート（7月17日時点の値）を掲載しよう。難度はすべてANOTHERで、「青龍」は45%、「朱雀」は57%、「白虎」は74%、「玄武」は58%、そして「金獅子」は3%となっていた。「金獅子」は納得の数値として、ほかの四天王曲と比べてレートが低い「青龍」は高速8分同時押しが苦しいか。レートの高い「白虎」は譜面の簡単さが理由だろう。

## 白虎

曲名：華蝶風雪
ジャンル名：ASIAN MIXTURE
難度：SP-ANOTHER　11
BPM：199

コース中最速を誇るBPM199こそ、3曲目である「白虎」の特徴。譜面パターン自体はそれほど難しくないのだが、スピードのせいで特に前半で出現する8分間隔での同時押し地帯などはBADハマリしやすく注意が必要となる。

これといって極端に難しくなる地帯は無いが、気を付けたいのが85～90小節間のスクラッチ多発地帯。85小節目には**1＋3＋5＋7＋S**が2度登場。必然的に**S**を担当しない手で三つ同時押しすることになるので、素早く手の配置を変更する技術が必要となる。87～88小節間は基本に忠実に、**S**を担当しない手で**4**をたたくこと。89～90小節間では、**S**と**S**の間にある**1**の8分押しのせいで非常に忙しい動作を強要される。1P側でプレイしている際は、**3**～**7**までを右手でたたくことで左手の負担を軽減した方がいいだろう。



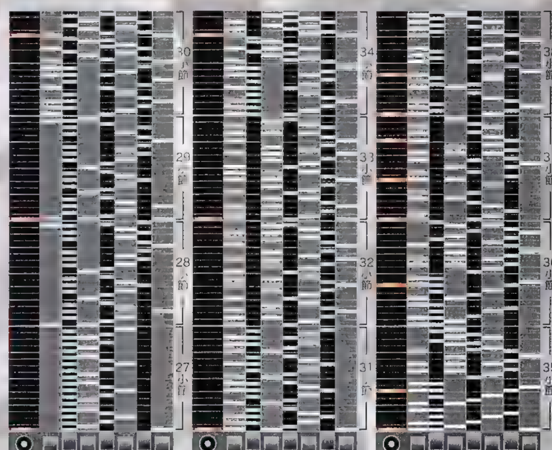




## 玄武

曲名：Ganymede
ジャンル名：ESOTERIC SLOWCORE
難度：SP-ANOTHER　11
BPM：72-82

3曲目とは一転、基本となるBPMが82と非常に遅い4曲目の「玄武」。HS5.0とSudden＋を使い、各自プレイしやすい環境を整えることを忘れずに。譜面パターンは主に32分間隔（！）の階段＋同時押しで占められる。最大の難所である27～38小節間などは、まさにオブジェの滝。左側にバッキング部分、右側にメロディを担当する階段が出現する、というのが主な傾向。ここではやはり**4**の処理方法が攻略の鍵を握る。27～34小節間では**34565432**～のように、階段が四つの鍵盤を往復しているので、その左端を左手で担当することで両手の負荷分散を図るといい。34～38小節間では、難解な鍵盤に加え**S**までもが登場。譜面が左側に詰まっているので、1P側では**S**、**1**、**2**のみを左手で、残りを右手に任せる必要がある。特に右手の動きが試されるぞ。







## 金獅子

曲名：嘆きの樹
ジャンル名：CONTEMPORARY
難度：SP-ANOTHER　12
BPM：160

最後の大ボス「金獅子」は、160とBPMこそ一般的な速さだが、同時押し＋階段を基本に、難解な同時押しの16分、24分の往復階段など、全編にわたって極悪な譜面が出現し続けるまさに最難関曲。

比較的簡単なラストの71～78小節間までをいかに耐え、そしてここでどれだけ回復して80小節に挑めるかがコースクリアの鍵を握る。71～78小節間は**S**と**4**が頻出する同時押し＋階段＋**S**地帯。幸いほとんどが二つ同時押しなので、**S**を担当しない側の手で**4**を取る基本的なスタイルでOKだ。

80小節目は白鍵盤→黒鍵盤の16分に**S**が交ざった極悪地帯。1P側では左手で**S＋12323**、**S＋1＋23232**、**S＋12S＋12S＋1**と、2P側では右手で**S＋76767**、**S＋67676**、**S＋76S＋76S＋7**と取って残りを逆の手に任せるのが基本だが、**S**をすべて捨て、鍵盤部分を確実にたたき切って耐えるのもアリ。







はみだしDistorteD
攻略まとめ：CARDINAL GATE攻略の鍵は、コース内でも一際難しい「金獅子」をいかに耐えるか、ひいてはそこまでにどれだけグルーヴゲージを残せるか、ということに集約される。プレイスタイルによる個人差も大きいが、最も簡単と思われる「白虎」で、ある程度ゲージの回復を図れるとコースのクリアがかなり楽になってくるハズだ。



# 極秘兵器を粉砕するまで撃って隠れて生き延びろ！

# TIME CRISIS 4

©1995-2005 NAMCO BANDAI Games Inc.

タイムクライシス4
■メーカー：バンダイナムコゲームス
■ジャンル：ガンシューティング
■操作方法：ガンコントローラー＋ペダルスイッチ
■発　売　日：2006年6月下旬（稼働中）
■使用基板：システムスーパー256
Text：閃屋

押さえるべき基本事項の確認と、1、2ステージの1P側視点でのポイント攻略を掲載。相棒やナビゲーターと協力し合って作戦を進める感覚を楽しもう！

## こうすれば生き延びられる！ ライフ温存サバイバル

### 赤い弾をかわせ！

**赤い弾、それは絶対に命中する弾。これを見極めて確実に避けることが究極の命題なのだ。**

敵の放つ銃弾のうち、赤い弾だけが命中する。赤い弾を確認したら、踏んでいたペダルを即座に離せば物陰に隠れてやり過ごせる。迅速に反応することが生き残りへの第一歩だ！　目の前で殴ってくる敵も、ペダルを離せばかわせるぞ。



「赤だ！」と思ったらすぐペダルを離せ！



「ヤバイ！　殴られる！」と思ったら、とにかくすぐにペダルを離せ！

### 急げ！

**時は金なり。隠れてばかりいるとライフが減るぞ**

隠れていれば安全だが、そればかりだと先に進めずタイムが減少していく。時間切れになるとライフが減るので、ある程度前に出る勇気も持つように！




画面右下のタイムがゼロになるとライフが減る！　常に時間に追われている意識は忘れないようにしよう。

### 見渡せ！

**多方向の敵と戦うマルチスクリーンバトルでは、画面切り替えをスムーズに。**

アナウンスを参考に画面を切り替えて敵を迎撃していくマルチスクリーンバトル。画面端の黄色い矢印の指す画面外に銃口を向ければ、画面がそちらに切り替わる。注意点は、着弾点の判定が画面内に残らないようしっかり銃口を外に向け、終わったらすぐ画面内に戻すことだ。

**向きたい方向に銃を向け素早く戻せ！**










マルチスクリーンバトルでは、画面の切り替えを行なえば弾が自動的にリロードされる。これを覚えておけば少し手間が省けるぞ。

## 武器は４種類

基本の武器は全部で４種類。ハンドガン以外は、黄色い兵士の出すアイテムを取って弾を補充する。武器チェンジはペダルを離した状態で引き金を引くのだが、武器の順番を覚えて頭の中で回数を数え、素早く切り替えられるように。

### ハンドガン

最大装填数9発。弾数に制限が無く、ペダルを離してリロードすれば何度でも補充できる。しかし硬い敵などには連射力が求められる。




### マシンガン

耐久力の高い敵が遠方に居るときに効率よくダメージを与えられる。また、多くの敵がバラバラの位置に出現する場面でも有効だ。




### ショットガン

1発で複数の弾を発射する特性を持ち、耐久力の高い敵が接近したときに真価を発揮する。反対に離れた敵には効果が期待できない。




### グレネード

着弾すると爆風が発生し、これに巻き込めば周囲の敵にダメージを与えることができる。最大5発しか持てないが、1発の威力は最強だ。




**はみ出し CRISIS**

**得点システムについて：**敵は「頭>胴体>手足」の順に得点が高く、撃ってから敵が消えるまでの時間も同じ順番で早いため、クリアタイムボーナスに絡んでくる。多くの敵は2発まで追い撃ちが可能。得点が入るだけでなく、次の攻撃を一定時間内に当てると得点が増す（連続ヒットボーナス）。また追い撃ちは、敵が消えるまでの時間を短縮することができるぞ。

# STAGE 1

## PROLOGUE

序盤から赤い弾が飛んでくることがあるので、プロローグだからと油断できない。特にカウンター付近はひび割れたガラスのせいで視界が悪く、ここからいきなり赤い弾が飛んでくることもある。ガラスをあらかじめ割っておき、視界を確保しておこう。



赤い弾が見えたら即座にペダルを踏んでいる足の力が抜けるように、体に癖を付けよう。

## AREA1

2方向バトルはアナウンスの指示通りに画面を切り替えれば成功するだろう。問題は3方向バトル。三つの画面を満遍無く見渡して、目の前の敵を丁寧に倒していこう。右往左往し過ぎず、一画面の敵をすべて倒し終えてから違う方向を向くように。



攻撃を受けると画面右上の盾が減り、すべて無くなるとミッション失敗、ライフも減るぞ！

### テラーバイト対策

ステージ1では3種類のテラーバイトが出現する。それぞれ有効な武器がアナウンスされるので武器選びに迷う心配は無いだろう。這うタイプには集団の先頭に浴びせるようにマシンガンを使い、飛ぶタイプには集団の密集地点目掛けてショットガンを撃とう。そしてさく裂タイプにはマシンガンが有効。さく裂タイプは黄色く膨らんでから爆発するが、爆発の瞬間だけ身を隠せばダメージを防げる。




## AREA2

弾数制限無しのマシンガンを使用する。プレイヤーのヘリは、地上車輌が登場するとその付近に固定され、破壊しないと先に進めない。しかし対空物からはずっと身を隠していても先に進めるぞ。つまり敵のヘリは危険を冒して壊す必要が無いのだ。



ヘリの放つミサイルも、赤色が命中する。割と大きいので、撃ち落とすのは難しくないぞ。

## AREA3

ボスが登場し、多数の敵が入り乱れた市街戦となる。ここでは、停車している車を利用しよう。撃ち込んで破壊すれば、爆風に周囲の敵を巻き込める。また、ザコとの戦闘の合間にボスからスピードの速い命中弾が飛んでくると覚悟しておこう。



車の壊れる爆風を利用すれば、周囲の敵を簡単に一掃できる。利用しない手は無いぞ！

### ボスとの3方向バトル

トラックを確保すると、ボスとの3方向バトルが始まる。ボスのライフゲージをある程度減らすと左からザコが攻めてくるので、これを倒した後は満遍無く画面を切り替えて処理していこう。最後のザコは正面から盾を持って現れるので、倒した後はすぐに左を向くこと。左から路面電車が迫ってくるので、早めに撃ち込みを開始して、確実に破壊すること。



地上に降り立つと速い弾を発射するので注意！



路面電車は撃ち込みのタイミングが遅れると危険。

# STAGE 2

## AREA1

目まぐるしくシチュエーションが変わるエリア1。暗闇ではぶら下がった電球を撃つといろんな方向を照らし出すので、敵の出現が分かりやすくなる。アリ地獄では、普通にペダルを踏んで戦闘していれば這い上がっていけるが、ダメージをくらうとズリ落ちてしまう。マシンガンでテラーバイトを慎重に全滅させよう。



ライトで辺りを照らしつつ、赤い弾には細心の注意を払うこと。



テラーバイトと戦いながら30m登らなくてはならない。

## AREA2

広い川縁では広範囲から敵が攻撃してくるため、あらゆる方向に神経を集中させよう。敵を乗せた厄介なジープは、グレネードをお見舞いすれば1発で破壊できる。装甲の硬い兵士は、遠くに居るときはマシンガン、近付いてきたらショットガンで対応。



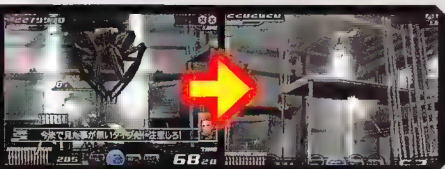
大尉が宙吊りになる場面では、死角から赤い弾が飛んでくることもあるので気を抜くな！

## AREA3

ステージ2のボス戦は、冒頭に新手のテラーバイトが登場する。その特長と対策は下のカコミを参照のこと。テラーバイトは数回倒せば出現しなくなり、後は狭い場所での銃撃戦となる。ボスは2発並んだ弾を一定間隔で撃ってくるので、1回よけた後に安心して頭を出すと、次の弾が直撃しかねない。戻るタイミングは慎重に計ろう。ラッシュ大尉がボスと格闘した後はボスが武器を落とすので、この瞬間が攻撃のチャンスだ。

### テラーバイト対策

体当たりに気を付けながら本体を破壊すると3匹に分裂して迫ってくる。ペダルを離せば攻撃をやり過ごすことができるぞ。



### ラッシュ大尉に要注意！

果敢にボスにアタックする大尉が敵の持つ武器を落としてくれるが、実はその存在がとても邪魔。撃つとライフが減るわけではないのでその点は安心だが、1000点の減点は痛い。「！」マークが表示されると、大尉がプレイヤーの方に投げ飛ばされる合図なので、ペダルを離してよけながら哀れな大尉を見守ろう。



一定間隔で何度も撃ってくるので、避けた後も油断できない。



大尉が投げ飛ばされるときだけは注意して身を隠すように。

**はみ出しCRISIS**

**前作からの変更点**：エリアクリア時に命中率ボーナスが入るようになった。また追い撃ちが可能な敵に対して、一定回数追い撃ちをする度に連続ヒットの受付時間が少しずつ延びて、つながりやすくなっていく（左上の赤いバーの伸縮がそれを表し、延びた分は緑色で分かる）。追い撃ちと連続ヒットボーナスで稼ぐか、タイムボーナス重視でサクサク進むか、どちらが得なのかは考察してみよう。



# トリガーハート エグゼリカ

TRIGGERHEART EXELICA

**トリガーハート エグゼリカ**
■メーカー：童
■ジャンル：シューティング
■操作方法：8方向レバー+3ボタン
■発 売 日：2006年5月（稼働中）
■使用基板：NAOMI GD-ROM

**攻略最終回となる今回は、ライバル機・フェインティア戦の基本方針と速攻パターンを解説。また、プレイヤーから要望の多かった、各ステージに出現する敵機の詳細な機体データをまとめて一挙に公開していくぞ!!**

　Text：伊勢猫

## ライバル機・フェインティアを撃破せよ！

フェインティア戦の基本方針は、これまでのボス戦と同様にロックオンショットの撃ち込み。ただし、ビット類を撃ち出す形態は、ショットが止まってダメージを与えられないので注意が必要。各形態ごとに注意ポイントなどをまとめておくので、速攻パターン構築の参考にしてほしい。





フェインティアの小型ビットと汎用中型機［紫色］は、敵機や敵弾に投げるとアイテムをばらまく特殊属性を持つ。

■フェインティア・ビットデータ

| パーツ | 基礎点 | 耐久力 | アイテム出現数(ショット破壊/連爆破壊) | ウェイト | 上昇率 | 相対距離 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 小型ビット | 500pts. | 4000 | Lv2×2,Lv3×1/Lv3×1,Lv4×1,Lv5×1 | 200t | 1% | 30 |
| レーザービット | 500pts. | 5000 | Lv2×2,Lv3×1/Lv3×1,Lv4×1,Lv5×1 | 50t | 0.1% | 30 |
| 中型ビット | 500pts. | 5000 | Lv2×2,Lv3×1/Lv3×1,Lv4×1,Lv5×1 | 800t | 0.2% | 30 |

### 稼ぎに役立つデータ類を掲載！
## ㊙データファイル

全ステージの敵機を空中判定、地上判定、エリアボスの三つにカテゴライズし、その詳細なデータ類を完全網羅。得点が高い敵機をチェックして、誘爆ポイントを考えていきたい。

■ウェイトはWEIGHT BONUSとしてクリア時に加算される数値■上昇率は1フレーム（1秒/60フレーム）辺りのキャプチャー率■相対距離はホールド時の距離で、この値が大きいほど距離も遠くなる■出現アイテムのLv.（レベル）はアイテムのサイズを示し、Lv.が上がるほど大きくなっていく

### 空中判定　敵機データリスト



**●汎用ザコ機［赤色］**
（STAGE01など）

| ウェイト | 上昇率 | 相対距離 |
|---|---|---|
| 69t | 50% | 35 |

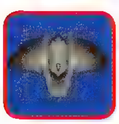
| パーツ | 基礎点 | 耐久力 | アイテム出現数(ショット破壊/連爆破壊) |
|---|---|---|---|
| ボディ | 300pts. | 7 | Lv1×2,Lv2×1/Lv3×1,Lv4×1,Lv5×1 |



**●汎用ザコ機［白色］**
（STAGE02など）

| ウェイト | 上昇率 | 相対距離 |
|---|---|---|
| 21t | 20% | 40 |

| パーツ | 基礎点 | 耐久力 | アイテム出現数(ショット破壊/連爆破壊) |
|---|---|---|---|
| ボディ | 500pts. | 20 | Lv1×2,Lv2×1/Lv3×1,Lv4×1,Lv5×1 |



**●汎用ザコ機［黒色］**
（STAGE03など）

| ウェイト | 上昇率 | 相対距離 |
|---|---|---|
| 58t | 5% | 40 |

| パーツ | 基礎点 | 耐久力 | アイテム出現数(ショット破壊/連爆破壊) |
|---|---|---|---|
| ボディ | 300pts. | 20 | Lv1×2,Lv2×1/Lv3×1,Lv4×1,Lv5×1 |



**●小型ザコ機［白色］**
（STAGE03）

| ウェイト | 上昇率 | 相対距離 |
|---|---|---|
| 48t | 50% | 40 |

| パーツ | 基礎点 | 耐久力 | アイテム出現数(ショット破壊/連爆破壊) |
|---|---|---|---|
| ボディ | 300pts. | 5 | Lv2×2,Lv3×1/Lv3×1,Lv4×1,Lv5×1 |



**●小型ザコ機［黒色］**
（STAGE03）

| ウェイト | 上昇率 | 相対距離 |
|---|---|---|
| 58t | 50% | 40 |

| パーツ | 基礎点 | 耐久力 | アイテム出現数(ショット破壊/連爆破壊) |
|---|---|---|---|
| ボディ | 300pts. | 2 | Lv1×2,Lv2×1/Lv3×1,Lv4×1,Lv5×1 |



**●小型ザコ機［紫色］**
（STAGE05）

| ウェイト | 上昇率 | 相対距離 |
|---|---|---|
| 29t | 5% | 40 |

| パーツ | 基礎点 | 耐久力 | アイテム出現数(ショット破壊/連爆破壊) |
|---|---|---|---|
| ボディ | 300pts. | 30 | Lv1×2,Lv2×1/Lv3×1,Lv4×1,Lv5×1 |



**●汎用中型機［黄色］**
（STAGE01など）

| ウェイト | 上昇率 | 相対距離 |
|---|---|---|
| 238t | 5% | 60 |

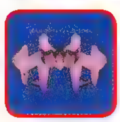
| パーツ | 基礎点 | 耐久力 | アイテム出現数(ショット破壊/連爆破壊) |
|---|---|---|---|
| ボディ | 300pts. | 100 | Lv1×1,Lv2×1,Lv3×1/Lv3×1,Lv4×1,Lv5×1 |



**●アイテムキャリアー**
（STAGE01など）

| ウェイト | 上昇率 | 相対距離 |
|---|---|---|
| 220t | 3% | 80 |

| パーツ | 基礎点 | 耐久力 | アイテム出現数(ショット破壊/連爆破壊) |
|---|---|---|---|
| ボディ | 300pts. | 40 | Lv1×2,Lv2×1/Lv3×1,Lv4×1,Lv5×1 |



**●汎用中型機［紫色］**
（STAGE04など）

| ウェイト | 上昇率 | 相対距離 |
|---|---|---|
| 442t | 2% | 60 |

| パーツ | 基礎点 | 耐久力 | アイテム出現数(ショット破壊/連爆破壊) |
|---|---|---|---|
| ボディ | 500pts. | 200 | Lv2×2,Lv3×1/Lv3×1,Lv4×1,Lv5×1 |



**●専用中型機［赤色］**
（STAGE03）

| ウェイト | 上昇率 | 相対距離 |
|---|---|---|
| 377t | 0.8% | 80 |

| パーツ | 基礎点 | 耐久力 | アイテム出現数(ショット破壊/連爆破壊) |
|---|---|---|---|
| ボディ | 500pts. | 120 | Lv1×2,Lv2×1/Lv3×1,Lv4×1,Lv5×1 |



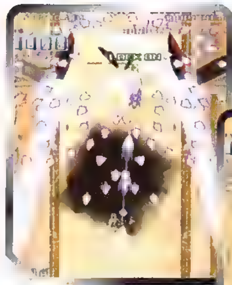
**●専用中型機［白色］**
（STAGE05）

| ウェイト | 上昇率 | 相対距離 |
|---|---|---|
| 380t | 2.5% | 70 |

| パーツ | 基礎点 | 耐久力 | アイテム出現数(ショット破壊/連爆破壊) |
|---|---|---|---|
| ボディ | 500pts. | 30 | Lv1×2,Lv2×1/Lv3×1,Lv4×1,Lv5×1 |

## STAGE-01 出現時

ステージ１の第１形態については、本体正面をキープした状態で、ロックオンショットを撃ち込んでいけばOK。弾幕のすき間も広いので、慣れてきたら接近して上下移動で敵弾を回避していこう。第２形態になると、薙ぎ払い弾→小型ビット８個を本体周囲に展開。この間はロックオンショットが止まってしまうので、ビット放出のタイミングでロックオンを解除して小型ビットをキャプチャー。１個目を１回転で即投げして、２個目をキャプチャー→投げ付けていく。なお、小型ビットの投げ付けで約500のアイテム取得数を稼げる。



第１形態は左右のレーザービット＆中型ビットを無視して、スタート直後に本体をロックオン。あとはロックオンショットを撃ち込んで倒してしまう。



第２形態については、小型ビットの放出までロックオンショットで撃ち込み。小型ビットはキャプチャー後、即座に投げ返せばビット弾を消してダメージを取れる。

## STAGE-03 出現時

ステージ３の第１形態は、開幕のビット放出時に１個目をキャプチャー。即投げでビット攻撃を消しつつ、２個目をキャプチャーして投げ付け→ロックオンショットを撃ち込むのが基本方針だ。第２形態については、本体左側のスペースからスタート＆小型ビットをキャプチャー。ボス本体に小型ビットを投げて、ショットを撃ちながら反時計回りにレーザーを回避。画面右端に来るとレーザーが切れるので、ボス正面に移動→小型ビットをキャプチャー。ボス本体に重なった状態でホールド状態になり、自動で爆発して破壊できる。



ビット弾と反時計回りに移動するレーザーに注意しながら左側の小型ビットをキャプチャー。きちんと本体に投げれば3/4ゲージを１回で奪えるぞ！



１個目を投げた後は、レーザービットに隠れた本体にショットを撃ち込み。ここで削っておけば、ビットが本体に重なったタイミングの爆発で破壊可能。

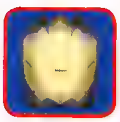
最終回スペシャル

## 付録 ちょっとイイ話

異端と王道を模索するなかで、さまざまな奇跡が重なってトリガーハートたちは誕生しました。エグゼリカが人生初のアーケードゲームクリアになった方もいらっしゃるのではないでしょうか？　ゲームセンターで熱中できるゲームを見つけることができたときほど幸運なことはありません。きっとあなたの記憶に素敵な思い出を刻む事でしょう。そしてこれからもぜひいろいろなビデオゲームをプレイしてください。きっと新しい発見があると思います。
（ディレクター／Hiruned）

もう最終回!?　てな感じですが、おれたちの戦いはまだまだ続く（←見開きページで）。シューター諸氏よ、目指せハイスコア！　めざせAnchorm@ster!　エグゼリカとクルエルティアをプロデュ（中略）。そんな感じで、またどこかでお会いしましょう。（次は「冴えない男主人公のところにトリガーハートが来るパターン」深夜アニメ化を目標に／GRA）





●専用中型機［白色］
（STAGE05）

| ウェイト | 上昇率 | 相対距離 |
|---|---|---|
| 528t | 1% | 70 |

| パーツ | 基礎点 | 耐久力 | アイテム出現数（ショット破壊/連爆破壊） |
|---|---|---|---|
| ボディ | 1,000pts. | 120 | Lv1×2,Lv2×1/Lv3×1,Lv4×1,Lv5×1 |



●汎用中型機［黒色］
（STAGE03など）

| ウェイト | 上昇率 | 相対距離 |
|---|---|---|
| 133.8t | 10% | 40 |

| パーツ | 基礎点 | 耐久力 | アイテム出現数（ショット破壊/連爆破壊） |
|---|---|---|---|
| ボディ | 300pts. | 10 | Lv1×2,Lv2×1/Lv3×1,Lv4×1,Lv5×1, |
| 爆弾パーツ | 300pts. | 100 | Lv1×2,Lv2×1/Lv3×1,Lv4×1,Lv5×1 |



●専用中型機［白色］
（STAGE03）

| ウェイト | 上昇率 | 相対距離 |
|---|---|---|
| 632t | 4% | 80 |

| パーツ | 基礎点 | 耐久力 | アイテム出現数（ショット破壊/連爆破壊） |
|---|---|---|---|
| ボディ | 500pts. | 100 | Lv2×2,Lv3×1/Lv3×1,Lv4×1,Lv5×1, |
| フロートパーツ | 200pts. | 40 | Lv2×2,Lv3×1/Lv3×1,Lv4×1,Lv5×1 |
| ガンパーツ | 200pts. | 200 | Lv2×2,Lv3×1/Lv3×1,Lv4×1,Lv5×1 |



●専用中型機［黒色］
（STAGE03）

| ウェイト | 上昇率 | 相対距離 |
|---|---|---|
| 575t | 1% | 40 |

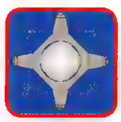
| パーツ | 基礎点 | 耐久力 | アイテム出現数（ショット破壊/連爆破壊） |
|---|---|---|---|
| ボディ | 80pts. | 100 | Lv1×2,Lv2×1/Lv3×1,Lv4×1,Lv5×1 |
| センターコア | 200pts. | 80 | Lv1×2,Lv2×1/Lv2×1,Lv3×1,Lv4×1 |
| フロントガン | 200pts. | 10 | Lv1×2,Lv2×1/Lv2×1,Lv3×1,Lv4×1 |
| 上方ウイング | 1,000pts. | 5 | Lv1×2,Lv2×1/Lv2×1,Lv3×1,Lv4×1 |
| 左ガン | 200pts. | 10 | Lv1×2,Lv2×1/Lv2×1,Lv3×1,Lv4×1 |
| 左ポッド | 200pts. | 10 | Lv1×2,Lv2×1/Lv2×1,Lv3×1,Lv4×1 |
| 右ガン | 200pts. | 10 | Lv1×2,Lv2×1/Lv2×1,Lv3×1,Lv4×1 |
| 右ポッド | 200pts. | 10 | Lv1×2,Lv2×1/Lv2×1,Lv3×1,Lv4×1 |



●専用大型機
（STAGE01）

| ウェイト | 上昇率 | 相対距離 |
|---|---|---|
| 740t | 1% | 110 |

| パーツ | 基礎点 | 耐久力 | アイテム出現数（ショット破壊/連爆破壊） |
|---|---|---|---|
| ボディ | 500pts. | 200 | Lv2×2,Lv3×1/Lv3×1,Lv4×1,Lv5×1 |



●汎用ビット①
（STAGE01など）

| ウェイト | 上昇率 | 相対距離 |
|---|---|---|
| 2.5t | 100% | 30 |

| パーツ | 基礎点 | 耐久力 | アイテム出現数（ショット破壊/連爆破壊） |
|---|---|---|---|
| ボディ | 10pts. | 30 | Lv1×2,Lv2×1/Lv1×1,Lv2×1,Lv3×1 |



●汎用ビット②
（STAGE01など）

| ウェイト | 上昇率 | 相対距離 |
|---|---|---|
| 13t | 50% | 30 |

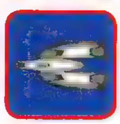
| パーツ | 基礎点 | 耐久力 | アイテム出現数（ショット破壊/連爆破壊） |
|---|---|---|---|
| ボディ | 10pts. | 10 | Lv1×2,Lv2×1/Lv1×1,Lv2×1,Lv3×1 |



●高速ビット
（STAGE02）

| ウェイト | 上昇率 | 相対距離 |
|---|---|---|
| 25t | 100% | 30 |

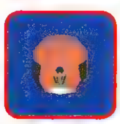
| パーツ | 基礎点 | 耐久力 | アイテム出現数（ショット破壊/連爆破壊） |
|---|---|---|---|
| ボディ | 10pts. | 10 | Lv1×2,Lv2×1/Lv1×1,Lv2×1,Lv3×1 |



●護衛ビット
（STAGE03）

| ウェイト | 上昇率 | 相対距離 |
|---|---|---|
| 38t | 100% | 30 |

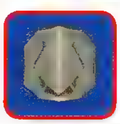
| パーツ | 基礎点 | 耐久力 | アイテム出現数（ショット破壊/連爆破壊） |
|---|---|---|---|
| ボディ | 10pts. | 10 | Lv1×2,Lv2×1/Lv1×1,Lv2×1,Lv3×1 |



●小型ブロック
（STAGE04）

| ウェイト | 上昇率 | 相対距離 |
|---|---|---|
| 10t | 3% | 30 |

| パーツ | 基礎点 | 耐久力 | アイテム出現数（ショット破壊/連爆破壊） |
|---|---|---|---|
| ボディ | 100pts. | 10 | Lv1×2,Lv2×1/Lv3×1,Lv4×1,Lv5×1 |



●中型ブロック
（STAGE04）

| ウェイト | 上昇率 | 相対距離 |
|---|---|---|
| 250t | 1.5% | 60 |

| パーツ | 基礎点 | 耐久力 | アイテム出現数（ショット破壊/連爆破壊） |
|---|---|---|---|
| ボディ | 500pts. | 500 | Lv1×2,Lv2×1/Lv3×1,Lv4×1,Lv5×1 |



●大型ブロック
（STAGE04）

| ウェイト | 上昇率 | 相対距離 |
|---|---|---|
| 500t | 0.8% | 100 |

| パーツ | 基礎点 | 耐久力 | アイテム出現数（ショット破壊/連爆破壊） |
|---|---|---|---|
| ボディ | 3,000pts. | 10000 | Lv1×2,Lv2×1/Lv3×1,Lv4×1,Lv5×1 |

## 地上判定　敵機データリスト



**●汎用小型戦車**
(STAGE01など)

| ウェイト | 上昇率 | 相対距離 |
|---|---|---|
| ― | ― | ― |

| パーツ | 基礎点 | 耐久力 | アイテム出現数(ショット破壊/連爆破壊) |
|---|---|---|---|
| ボディ | 500pts. | 20 | Lv1×3/Lv3×1,Lv4×1,Lv5×1 |
| ヘッド | 300pts. | 20 | Lv1×3/Lv3×1,Lv4×1,Lv5×1 |
| バレル | 200pts. | 2 | Lv1×3/Lv3×1,Lv4×1,Lv5×1 |



**●汎用中型戦車**
(STAGE01など)

| ウェイト | 上昇率 | 相対距離 |
|---|---|---|
| ― | ― | ― |

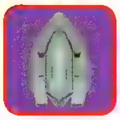
| パーツ | 基礎点 | 耐久力 | アイテム出現数(ショット破壊/連爆破壊) |
|---|---|---|---|
| ボディ | 500pts. | 30 | Lv1×3/Lv3×1,Lv4×1,Lv5×1 |
| ヘッド | 300pts. | 20 | Lv1×3/Lv3×1,Lv4×1,Lv5×1 |
| バレル | 200pts. | 10 | Lv1×3/Lv3×1,Lv4×1,Lv5×1 |



**●専用大型戦車**
(STAGE01)

| ウェイト | 上昇率 | 相対距離 |
|---|---|---|
| ― | ― | ― |

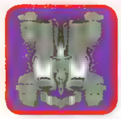
| パーツ | 基礎点 | 耐久力 | アイテム出現数(ショット破壊/連爆破壊) |
|---|---|---|---|
| ボディ | 500pts. | 150 | Lv1×3/Lv3×1,Lv4×1,Lv5×1 |
| ハッチ左 | 300pts. | 50 | Lv1×3/Lv2×1,Lv3×1,Lv4×1 |
| ハッチ右 | 300pts. | 50 | Lv1×3/Lv2×1,Lv3×1,Lv4×1 |



**●専用大型戦車**
(STAGE02)

| ウェイト | 上昇率 | 相対距離 |
|---|---|---|
| ― | ― | ― |

| パーツ | 基礎点 | 耐久力 | アイテム出現数(ショット破壊/連爆破壊) |
|---|---|---|---|
| ボディ | 1,000pts. | 200 | Lv3×1,Lv4×1,Lv5×1/Lv3×1,Lv4×1,Lv5×1 |



**●ランチャー砲台**
(STAGE02)

| ウェイト | 上昇率 | 相対距離 |
|---|---|---|
| ― | ― | ― |

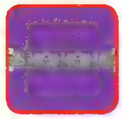
| パーツ | 基礎点 | 耐久力 | アイテム出現数(ショット破壊/連爆破壊) |
|---|---|---|---|
| ボディ | 1,000pts. | 200 | Lv3×1,Lv4×1,Lv5×1/Lv3×1,Lv4×1,Lv5×1 |



**●中型機[ホバー]**
(STAGE02)

| ウェイト | 上昇率 | 相対距離 |
|---|---|---|
| ― | ― | ― |

| パーツ | 基礎点 | 耐久力 | アイテム出現数(ショット破壊/連爆破壊) |
|---|---|---|---|
| ボディ | 1,000pts. | 5 | Lv1×3/Lv3×1,Lv4×1,Lv5×1 |



**●リング固定砲台**
(STAGE03)

| ウェイト | 上昇率 | 相対距離 |
|---|---|---|
| ― | ― | ― |

| パーツ | 基礎点 | 耐久力 | アイテム出現数(ショット破壊/連爆破壊) |
|---|---|---|---|
| 砲台 | 2,500pts. | 10 | Lv1×2,Lv2×1/Lv3×1,Lv4×1,Lv5×1 |



**●連射固定砲台**
(STAGE04)

| ウェイト | 上昇率 | 相対距離 |
|---|---|---|
| ― | ― | ― |

| パーツ | 基礎点 | 耐久力 | アイテム出現数(ショット破壊/連爆破壊) |
|---|---|---|---|
| ボディ | 300pts. | 15 | Lv1×2,Lv2×1/Lv3×1,Lv4×1,Lv5×1 |



**●多脚移動砲台**
(STAGE04)

| ウェイト | 上昇率 | 相対距離 |
|---|---|---|
| ― | ― | ― |

| パーツ | 基礎点 | 耐久力 | アイテム出現数(ショット破壊/連爆破壊) |
|---|---|---|---|
| ボディ | 2,500pts. | 120 | Lv1×2,Lv2×1/Lv3×1,Lv4×1,Lv5×1 |

## エリアボス　敵機データリスト



**●ステージ2中ボス①**
(STAGE02)

| ウェイト | 上昇率 | 相対距離 |
|---|---|---|
| 612t | 0.3% | 100 |

| パーツ | 基礎点 | 耐久力 | アイテム出現数(ショット破壊/連爆破壊) |
|---|---|---|---|
| ボディ | 5,000pts. | 500 | Lv1×3/Lv3×1,Lv4×1,Lv5×1 |
| 中央砲台 | 5,000pts. | 50 | Lv1×3/Lv3×1,Lv4×1,Lv5×1 |
| 左砲台 | 10,000pts. | 500 | Lv1×3/Lv3×1,Lv4×1,Lv5×1 |
| 右砲台 | 10,000pts. | 500 | Lv1×3/Lv3×1,Lv4×1,Lv5×1 |



**●ステージ4中ボス**
(STAGE04)

| ウェイト | 上昇率 | 相対距離 |
|---|---|---|
| 683t | 0.2% | 80 |

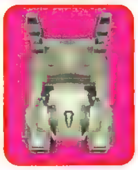
| パーツ | 基礎点 | 耐久力 | アイテム出現数(ショット破壊/連爆破壊) |
|---|---|---|---|
| ボディ | 3,000pts. | 1500 | Lv1×2,Lv2×1/Lv3×1,Lv4×1,Lv5×1, |
| 左ウイング | 200pts. | 500 | Lv1×2,Lv2×1/Lv3×1,Lv4×1,Lv5×1 |
| 左ガンバレル | 200pts. | 300 | Lv1×2,Lv2×1/Lv3×1,Lv4×1,Lv5×1 |
| 左アンテナ | 200pts. | 200 | Lv1×2,Lv2×1/Lv3×1,Lv4×1,Lv5×1 |
| 右ウイング | 200pts. | 500 | Lv1×2,Lv2×1/Lv3×1,Lv4×1,Lv5×1 |
| 右ガンバレル | 200pts. | 300 | Lv1×2,Lv2×1/Lv3×1,Lv4×1,Lv5×1 |
| 右アンテナ | 200pts. | 200 | Lv1×2,Lv2×1/Lv3×1,Lv4×1,Lv5×1 |



**●ステージ5中ボス①**
(STAGE05)

| ウェイト | 上昇率 | 相対距離 |
|---|---|---|
| 794t | 0.1% | 100 |

| パーツ | 基礎点 | 耐久力 | アイテム出現数(ショット破壊/連爆破壊) |
|---|---|---|---|
| ボディ | 10,000pts. | 800 | Lv1×2,Lv2×1/Lv3×1,Lv4×1,Lv5×1 |
| 左ベース | 1,000pts. | 400 | Lv1×2,Lv2×1/Lv3×1,Lv4×1,Lv5×1 |
| 左ウイング | 1,000pts. | 400 | Lv1×2,Lv2×1/Lv3×1,Lv4×1,Lv5×1 |
| 右ベース | 1,000pts. | 400 | Lv1×2,Lv2×1/Lv3×1,Lv4×1,Lv5×1 |
| 右ウイング | 1,000pts. | 400 | Lv1×2,Lv2×1/Lv3×1,Lv4×1,Lv5×1 |



**●ステージ1中ボス**
(STAGE01)

| ウェイト | 上昇率 | 相対距離 |
|---|---|---|
| ― | ― | ― |

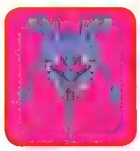
| パーツ | 基礎点 | 耐久力 | アイテム出現数(ショット破壊/連爆破壊) |
|---|---|---|---|
| ボディ | 2,000pts. | 120 | Lv1×3/Lv3×1,Lv4×1,Lv5×1 |
| ヘッド | 1,000pts. | 200 | Lv1×3/Lv2×1,Lv3×1,Lv4×1 |
| 左砲台 | 1,500pts. | 100 | Lv1×3/Lv2×1,Lv3×1,Lv4×1 |
| 右砲台 | 1,500pts. | 100 | Lv1×3/Lv2×1,Lv3×1,Lv4×1 |



**●ステージ2中ボス②**
(STAGE02)

| ウェイト | 上昇率 | 相対距離 |
|---|---|---|
| ― | ― | ― |

| パーツ | 基礎点 | 耐久力 | アイテム出現数(ショット破壊/連爆破壊) |
|---|---|---|---|
| メインガン | 7,500pts. | 750 | Lv5×3/Lv3×1,Lv4×1,Lv5×1 |
| 左前ガン | 1,000pts. | 200 | Lv5×3/Lv3×1,Lv4×1,Lv5×1 |
| 右前ガン | 1,000pts. | 200 | Lv5×3/Lv3×1,Lv4×1,Lv5×1 |
| 左後ランチャー | 1,000pts. | 500 | Lv5×3/Lv3×1,Lv4×1,Lv5×1 |
| 右後ランチャー | 1,000pts. | 500 | Lv5×3/Lv3×1,Lv4×1,Lv5×1 |



**●ステージ5中ボス②**
(STAGE05)

| ウェイト | 上昇率 | 相対距離 |
|---|---|---|
| ― | ― | ― |

| パーツ | 基礎点 | 耐久力 | アイテム出現数(ショット破壊/連爆破壊) |
|---|---|---|---|
| ボディ | 300pts. | 1000 | Lv1×2,Lv2×1/Lv3×1,Lv4×1,Lv5×1 |
| フロントノーズ | 200pts. | 1000 | Lv1×2,Lv2×1/Lv3×1,Lv4×1,Lv5×1 |
| 破壊可能部位 | 200pts. | 400 | Lv1×2,Lv2×1/Lv3×1,Lv4×1,Lv5×1 |

### ●アイテムレベルと誘爆破壊ボーナス●

アイテムのレベルは得点/取得数/上昇倍率を示しており、Lv.1であれば10pts./取得数＋1/＋倍率0.1、Lv.5なら50pts./取得数＋5/倍率＋0.5となる。なお誘爆(ホールド)時に敵機を破壊した場合、"基礎点×得点倍率×10"が連爆ボーナスとしてスコアに加算される仕組みだ。

## 3rd.BOSS パーツデータ

ボス戦の基本は速攻破壊だが、一部の基礎点が低い形態やステージ3ボスの第1形態は例外。後者のパーツは、一つ辺りで24個のアイテムを回収可能なため、多少時間をかけてでも破壊して回収した方がお得だ。なお、画面中央より上で出したアイテムは2段階まで育てられるぞ！



パーツ1個で約120のアイテム取得数。ボス前のザコを持ち込んでダメージを与えておけば速攻破壊も可能。



| パーツ | 基礎点 | 耐久力 | アイテム出現数(ショット破壊/連爆破壊) |
|---|---|---|---|
| 翼パーツ | 2,000pts. | 200 | Lv3×8,Lv4×8,Lv5×8/Lv3×8,Lv4×8,Lv5×8 |

最終締切間近! スパートせよ!!

# 式神の城III

SHIKIGAMI NO SHIRO EPISODE-3





式神の城III
■メーカー：アルファ・システム／タイトー
■ジャンル：縦スクロールシューティング
■操作方法：8方向レバー＋2ボタン
■発売日：2月下旬(稼働中)
■使用基板：TAITO Type X

今月は最終ステージの稼ぎ攻略に加え、稼ぎに役立つ小ネタ集をお届け。定例のスコトラ中間発表に加えて、イラストコンテスト最終選考の結果も発表!

Text：伊勢猫(P093)、C-LAN（稼ぎ攻略）、カイゼルちくわ(タブロイド)

**スコアトライアル最終締切目前！ 詳しくはhttp://www.alfasystem.net/にて!!**

大道芸から新規パターンまでを解説！

## 知って得する豆知識

ステージ攻略には載せられなかった、マニアックな小ネタを公開！ これを知っていれば、意外な攻略パターンが作り出せる……かも!?

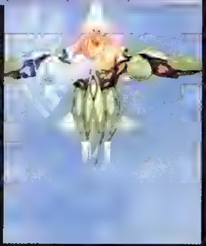
### STAGE 1-1 胴体をボム無しですり抜ける

ボス戦の開始直後、本体後部の砲台に重なって撃ち込めるのはご存知のことと思うが、実はこれ以外にもいくつか、当たり判定の無いポイントがある。これらを利用すれば、頭部パーツの撃ち込み時やパーツ破壊時の移動距離が短くなり、わずかだが時間を短縮できる。

中でも役立つのが下記①と②のすり抜けポイントで、いずれも慣れればミスせずにすり抜け可能。ハイテンションMAX発動の無敵時間を利用する場合でも、ミスが減るのでうまく活用していきたい。とはいえ、形態変化で段階的に増えていく砲台の弾幕に対しては、それなりに注意が必要。砲台の弾幕回避とすり抜け移動を一連の動きとして、パターンへ組み込んでいこう。



スタート直後に本体と一緒に後退すれば、後部砲台に重なってハイテンション攻撃を撃ち込める。



頭部パーツを攻撃しつつ反対側に回り込むことも可能。慣れは必要だが、すぐに感覚をつかめる。

#### アクアヴィットのすり抜け可能なポイント



**①頭部パーツの根元付近**
撃ち込みにくい頭部パーツは、根元に当たり判定が無い。目安となるのは本体砲台で、その上を通り抜けて移動すれば反対側へ抜けられる。

**②翼パーツの先端付近**
翼先端の砲台と翼中央の砲台は、その間を直進で抜けることが可能。当たり判定が無いポイントはやや先端寄り、パーツのつなぎ目となる。

**③胴体砲台の真横付近**
上記の二つに比べるとシビアだが、移動速度が速ければ本体と翼の間もすり抜け可能。目安は本体砲台の脇ギリギリで、直進で抜けられる。

### STAGE 3-2 縦軸を合わせて張り付きで速攻

3-2ボスの第2形態は開幕に横薙ぎの紫弾を連射するが、本体に張り付いて撃ち込むことが可能。具体的には、六つの渦ビットを出す前に本体正面へ移動して、カウント表示に合わせて縦軸を調整。そのまま撃ち込めば、攻撃力の高いキャラなら渦ビットが回転を始めた辺りで形態を変化させられる。

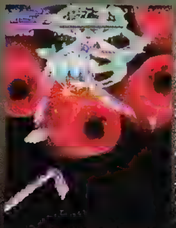
ただし、ハイテンション攻撃が貫通弾でないキャラは、位置合わせに慣れが必要なので要練習。本体ギリギリに密着すると、紫弾の間隔が狭くなって位置合わせがシビアになるので、少し後方の離れた位置を意識していこう。



位置合わせの目安はカウント表示の「.」で、その延長線上を紫弾が通過。そのため、少し右側に合わせればOKだ。

#### 張り付き速攻可能なキャラ

爆風によるダメージ効率がいいロジャー(壱式・弐式)、ふみこ(壱式)、ミュンヒハウゼン(壱式)と、ハイテンション攻撃が強いバトゥ＆雛乃は動かなくてOK。光太郎以下のキャラは、渦ビットの回転前に外側へ逃げて紫弾で倍率を上げ、形態を変化させよう。



光太郎のハイテンション攻撃はギリギリで間に合う。5方向への紫弾を撃ち始めたら時計回りに移動し、式神攻撃で形態変化させよう。

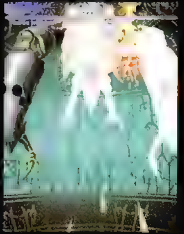
### STAGE 5-1 ボスの腕パーツ判定にご用心

5-1ボス第3段階の腕パーツは、正面に接近してもなぜかハイテンション状態にならない。このため、攻撃開始時に張り付くのであれば、動きが少ない腕の根元がオススメ。

とはいえ、破壊時のボーナスが一切入らないため、あまり無理をする必要は無し。攻撃力の低いキャラは紫弾でテンションアップさせて手堅く破壊していけばいい。



先端部分は当たり判定に密着してもテンションアップしないが……、近付き過ぎるとミスになるので注意！



腕の根元はテンションアップするので、ハイテンション攻撃を撃ち込む場合は白弾に注意して張り付こう。

式神調書 ■ボスの補足：レーザー照射中のみ破壊可能な、第2段階の腕パーツについては、先端パーツのみ当たり判定が存在する。ただし、第1形態のレーザー照射中に破壊しきれなかった場合…… の槍ビット攻撃中もしっかり判定が残っているので注意！ 画面上部でボス本体に密着しての左右移動中に被弾すると、体当たりとみなされてミスになってしまうので気を付けること。

タイムよりパーツ重視

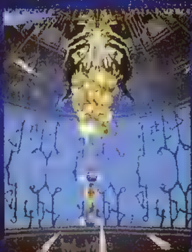
SCORE ATTACK
〜稼ぎ攻略〜

# STAGE 5 月光城内部

道中は短いが、最終面だけあって敵の攻撃は最も激しいステージ5。ほかの面に比べると稼げるスコアが少ないため、予定外のミスはゲームオーバーに直結する危険性が高い。反復を繰り返して精度を高めていこう。

## STAGE5の特徴

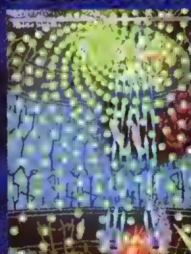
ステージ5は、5-1クリア時にボーナス点が加算されず、8倍アクション数などが継続されたまま5-2へ突入するのが特徴。道中が短いことも影響して、加算スコアは二つのセクションを合わせて12〜16億点程度。5-1の開幕で残ライフ1にしたら、その後はミスしないように進み、1万点でのコイン取得数を増やす方針がオススメだ。



ステージ5はボスとの連戦が続く。パーツはなるべく破壊したい。5-1ボスは三つ段階があり、その変わり目は本体の判定が消える。

## ボス戦は急ぐ必要無し

先述の通り、5-1のボスは撃破してもリザルト画面が無く、各種ボーナス点が加算されない。タイムボーナスの対象となるのは5-2ボスのみなので、5-1ボスのパーツおよび形態破壊はタイムを気にしなくてOK。また、5-2の青い石も同様で、タイムのカウントは行なわれるがボーナス対象外だ。確実な8倍破壊&回収を重視しよう。



5-1ボスのパーツは第2、第3段階の各腕パーツ×2で、破壊点が100万と高い。第2段階は通常攻撃を使ってでも破壊したい。

## ミスする際の注意点

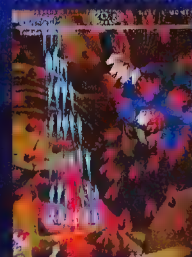
ボスを残ライフ1で倒し、スコアに応じて次ステージ開幕でさらにミス、コインを育て直す手間を減らしつつ、ハイテンションMAX（以下、HTM）用のボンバーを補充して進むのが稼ぎのセオリー。ステージ5も基本的には同様だが、5-1クリア時のエクステンドには期待できない。終盤はノーミス状態を維持することが重要だ。



5-1クリア後のリザルトが無いことの影響は、単純なスコアだけではない。エクステンドできないため、立て直しが難しくなる。

## 各青い石はボス扱い

5-2でボスまでに4回戦う「青い石」は、それぞれがボス扱いで形態破壊と本体破壊の特徴を併せ持っている。具体的には、敵弾は消えずに残るためコインの8倍回収は可能だが、HTMの効果は強制的に終了してしまう。青い石にHTMを使用する場合は、ザコなどを巻き込むよう早めに発動し、終わり際に青い石を破壊するといい。



青い石自体は比較的耐久力が高く、HTMでほかの敵と同時に倒すのは困難。メスカルが飛来する三つ目の青い石で使うと効果的だ。

# 式神タブロイド 参式

## スコアトライアル第3回中間発表!!

早くも3回目を迎えたスコアトライアル中間発表。前回1位だったプレイヤーがその座を守っている部門も多いが、見事にトップが入れ替わった部門もあり、中には今回からスコアトライアルに参加した有力プレイヤーの名前も見られる。最終締切ではどうなるのか？

### 二人同時プレイ

| | | |
|---|---|---|
| 1位 | 11,610,607,000 | TAKE |
| 位 | 10,890,943,220 | 服部 |
| 位 | 9,986,099,520 | 4研 EPM |
| 位 | 9,014,318,760 | AP |
| 5位 | 8,720,450,170 | 十字鹿 |

### 玖珂 光太郎

| 壱式 | | |
|---|---|---|
| 1位 | 9,161,952,920 | mashmania! |
| 2位 | 9,021,523,020 | KOH |
| 3位 | 8,831,621,120 | ひさ |
| 4位 | 8,748,924,570 | YOS.K |
| 5位 | 8,421,262 250 | ZEP |

| 弐式 | | |
|---|---|---|
| 1位 | 9,034,264,460 | しぇす |
| 2位 | 8,931,956,140 | E.DO |
| 3位 | 8,909,960,580 | おでんダネ |
| 4位 | 8,731,148,010 | 高山公世 |
| 5位 | 8,666,981,260 | DISK |

### 日向 玄乃丈

| 壱式 | | |
|---|---|---|
| 1位 | 8,704,605,990 | KENO |
| 2位 | 7,822,811,360 | 愛知の小出さん |
| 3位 | 7,584,853,500 | YU |
| 4位 | 7,410,091,190 | 遺跡ロボ |
| 5位 | 6,191 374,130 | みっくす |

| 弐式 | | |
|---|---|---|
| 1位 | 8,828,646,170 | RLF@未た白虎初段 |
| 2位 | 8,509,787,690 | むの字 |
| 3位 | 7,439,147,580 | うどんぐりす |
| 4位 | 6,661,469,510 | ﾑｯﾂﾘｱﾙﾁｷﾝ三十路 UMA |
| 5位 | 6,381,958,220 | 虹川きっと |

### ふみこ・O・V

| 壱式 | | |
|---|---|---|
| 1位 | 8,439,220,760 | ( ＾ω＾) |
| 2位 | 7,314,823,820 | 飽きました |
| 3位 | 6,802,760,380 | (・∀・)＜肉大好き!! |
| 4位 | 6,616,069,910 | 貝 |
| 5位 | 6,512,897,310 | LRL |

| 弐式 | | |
|---|---|---|
| 1位 | 6,879,271,640 | KY − OKtPM − N S |
| 2位 | 5,596,200,320 | 十字鹿 |
| 3位 | 5,353,487,410 | らじかる執事・むーちゃん |
| 4位 | 3,302,364,980 | かし |
| 5位 | 2,079,014,190 | CKUN |

### ロジャー・サスケ

| 壱式 | | |
|---|---|---|
| 1位 | 9,657,941,650 | あおい |
| 2位 | 9,526,247,130 | さかさたまご |
| 3位 | 6,405,618,330 | YU |
| 4位 | 6,142,036,830 | YOC |
| 5位 | 5,076,040,850 | SI あんけん |

| 弐式 | | |
|---|---|---|
| 1位 | 10,325,121,010 | ダメ K.K |
| 2位 | 9,674,102,620 | チャンピオンC |
| 3位 | 8,440,808,380 | あおい |
| 4位 | 6,911,978,770 | URM |
| 5位 | 6,686,871,000 | トミゲイスキー |

### エミリオ・スタンベルク

| 壱式 | | |
|---|---|---|
| 1位 | 8,803,179,360 | DASI@ あいりー |
| 2位 | 7,802,430,140 | SI あんけん |
| 3位 | 7,799,652,970 | vi80634 ／置 |
| 4位 | 7,406,234,700 | あおい |
| 5位 | 7,366,107,970 | 石少 |

| 弐式 | | |
|---|---|---|
| 1位 | 9,656,041,200 | 九重りん |
| 2位 | 9,446,981,510 | K.M |
| 3位 | 9,326,975,560 | うどん F.K |
| 4位 | 8,521,581,060 | KEN |
| 5位 | 8,510,276,270 | 渡良瀬　準 |

### バトウ・ハライ

| 壱式 | | |
|---|---|---|
| 1位 | 8,350 933,330 | さらーとの人 |
| 2位 | 8,017,673,050 | はむ |
| 3位 | 6,536 770,070 | YU |
| 4位 | 6,280,037,680 | T.T |
| 5位 | 5,104,008,830 | オチチ姫の歌 |

| 弐式 | | |
|---|---|---|
| 1位 | 10,563,269,330 | KTN |
| 2位 | 10,310,298,630 | YU |
| 3位 | 9,076,793,580 | アホシューター |
| 4位 | 8,929,104,680 | わ |
| 5位 | 8,148,298,650 | BMW-殻-REA-MHR ? |

### 金 美姫

| 壱式 | | |
|---|---|---|
| 1位 | 10,474,126,980 | 神宮寺成美 |
| 2位 | 7,638,218,310 | ツィ〜まる。 |
| 3位 | 7,412,213,460 | 覇亜 |
| 4位 | 6,259,078,120 | BRN |
| 5位 | 5,217,982,120 | S.N |

| 弐式 | | |
|---|---|---|
| 1位 | 10,836,144,570 | よどさん |
| 2位 | 9,284,638,120 | 三流亭大蔵 |
| 3位 | 9,275,350,040 | AKI |
| 4位 | 8,269,915,720 | takl |
| 5位 | 7,706,270,650 | ディス |

### 霧島 零香

| 壱式 | | |
|---|---|---|
| 1位 | 10,119,795,410 | あ@ |
| 2位 | 9,996,089,970 | 中 |
| 3位 | 9,728,993,500 | DEVO |
| 4位 | 9,692,122,870 | G.K7 |
| 5位 | 9,461,522,790 | イスケ |

| 弐式 | | |
|---|---|---|
| 1位 | 8,494,295,610 | ザ・ワールド |
| 2位 | 8,382,198,820 | とみやまK |
| 3位 | 7,053,474,320 | MIL |
| 4位 | 6,741,314,600 | KENO |
| 5位 | 6,571,563,670 | sy.s |

### 伊勢 薙乃

| 壱式 | | |
|---|---|---|
| 1位 | 9,852,582,120 | MOSAPARK |
| 2位 | 8,735,987,950 | 美恵子 |
| 3位 | 8,589,001,290 | ゆー |
| 4位 | 7,705,565,730 | 芝村葬祭 |
| 5位 | 7,403,435,940 | ことり |

| 弐式 | | |
|---|---|---|
| 1位 | 11,070,929,670 | T3-CYR-WIZ |
| 2位 | 10,359,880,410 | さきお |
| 3位 | 9,049,650,000 | らじかる執事・むーちゃん |
| 4位 | 8,684,518,820 | CDA |
| 5位 | 8,471,253,820 | GLAD |

### ミュンヒハウゼン

| 壱式 | | |
|---|---|---|
| 1位 | 6,661,972,190 | βoζ.μ |
| 2位 | 5,011,712,890 | 貝 |
| 3位 | 4,990,043,930 | tarou |
| 4位 | 4,566,525,170 | B R N |
| 5位 | 3,015,932,820 | todatoka1 |

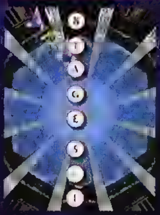
| 弐式 | | |
|---|---|---|
| 1位 | 6,413,745,170 | tarou |
| 2位 | 6,115,559,760 | 九重りん |
| 3位 | 4,679,524,850 | 龍川水城 |
| 4位 | 4,396,138,120 | TYL-PSTI-O7ZO |
| 5位 | 4,186,326,830 | BRN |

イラストコンテスト最終選考の結果発表P096にて！

## SECTION 1

まず開幕でミスしてボンバーを補充し、ピスコは速度重視でせん滅。このセクションの早回しで出る敵はシードル（コイン25枚）。ピスコをショットで破壊しても、十分に元が取れる。なお、ピスコの3編隊目は、左右端から移動を開始すれば楽に弾をかわせるぞ。ピスコの緑弾を一つの塊と見なし、画面中央程度まで前に出るのがポイントだ。この後から、ほぼ3連続でHTMを使用する。最後は左右端にヴェルモットが出現し、中央を大量のメスカルが高速で上に逃げていく。攻撃範囲の狭いキャラはメスカルを優先しよう。

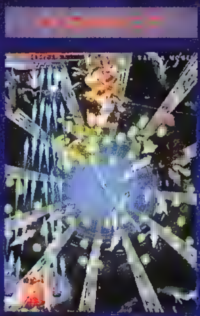
### 最速でミスできる場所



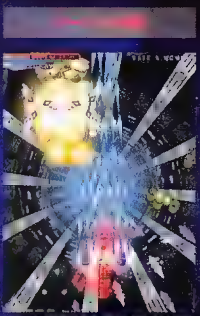
Y座標は「STAGE」の「S」と「T」の間に合わせる。ここで中央から自機2体分ほど左に位置しよう。1機目のピスコが実体化した直後に体当たりできる。

### HTMの指針

道中でのHTMは、右記の3カ所がオススメ。1回目はメスカル、ピンガが左右交互に飛来。中央で撃ち抜くのが理想だが、レツィナも早めに処理しないと早回しに影響するので注意。2回目は1機目のシードルに少し撃ち込んで発動。ボーナスザコを経て、2機のシードルで終える。3回目はやや遅めに使い、早回しのシードルのコインを8倍で回収できるよう調整しよう。



左右を行き来し、4機のレツィナを急いで破壊。この動きを最小限にして、なるべく中央に陣取るように意識したい。



シードルとピスコの混成地帯。ピスコはあまり画面内に残さないように。シードル×2の回収に効果切れを合わせよう。



ヴェルモットはコインを10枚出すが、メスカルは数が段違い。実体化位置に式神攻撃を重ねておけば敵弾が少なくなる。

### BOSS 城島 月子

#### 8倍破壊に専念

各段階の完全破壊時は敵弾と本体の判定が消えるので、ボンバーに余剰があればいずれかで使い、無敵中に本体へ重なりコインを1万点で8倍回収。弾避けが厳しいのは第1段階だが、コイン枚数で見れば30枚の第3段階が最も得になる。また、第2＆3段階は本体を倒す前に両腕を破壊しよう。

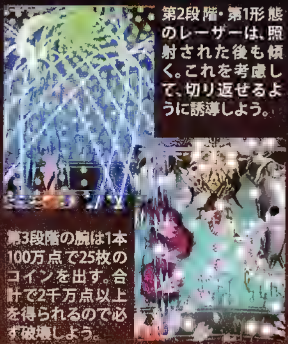
#### 第1段階



第1形態はデモ中などに端へ移動してすき間を作るといい。第2形態までは本体に接近して8倍回収すべし。

第2形態の三日月弾の射出方向は、自機の位置が関係無い。速攻で破壊できるキャラは真横で戦うのも手。

#### 第2＆第3段階



第2段階・第1形態のレーザーは、照射された後も傾く。これを考慮して、切り返せるように誘導しよう。

第3段階の腕は1本100万点で25枚のコインを出す。合計で2千万点以上を得られるので必ず破壊しよう。

## SECTION 2

セクション2はボスまでに前衛＋青い石というパターンが4回連続する。2回目までの前衛は早回しが可能。HTMはこの2カ所がオススメだ。ただし、1回目のピスコは早回しのボーナスザコまで出現させないと意外に点が伸びないため、優先度は低め。ボンバーの残数と相談して使うかどうかを決めよう。2回目はチャン×4が連続して出現。ここは必ず使おう。

ほかにHTMの候補となる場所は、3回目の青い石、ボス第1形態のビット、最終形態のコインの3カ所。3回目の青い石はHTMを使わない場合でも、時間いっぱい粘ってメスカルを1機でも多く倒そう。

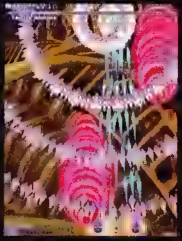
### 最速でミスできる場所



画面中央の左端付近に出現するピスコに体当たり。ただしこのセクションに限っては、あえて開幕でミスすることのメリットはほとんど無い。

### 青い石①

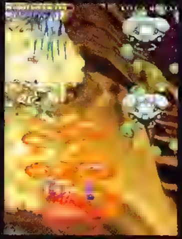
ボーナスザコまで早回しが可能であればピスコにHTM。青い石は破壊した瞬間に爆撃が消える。紫針弾にかすって8倍回収しよう。



青い石の残タイムはボーナスにならない。基本にのっとり、8倍破壊＆回収を重視。事前にカスる紫針弾の当たりを付けておこう。

### 青い石②

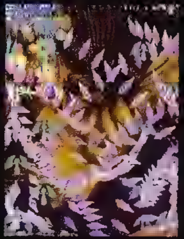
チャン出現の直前にHTM。攻撃範囲が狭いキャラは、左右の行き来に通常移動を使おう。青い石は左右端どちらかに陣取るといい。



破壊点とクリアボーナスを含めると、HTMで倒したチャンは1機1700万点以上のスコアに。回しが早ければ10機以上倒せる。

### 青い石③

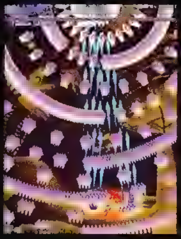
下からのメスカルラッシュは、早めにピンガを倒してラインを合わせれば、左右どちらかの列の間に入れる。青い石ではメスカルで稼ぐ。



前衛は左右どちらかのピンガを速攻で破壊するのがポイント。弾避けが楽になるだけでなく、メスカルの間に入るのも容易になる。

### 青い石④

4回目は前衛無しで青い石との戦いのみ。緑の粒は破壊しても点が入らないので速攻で倒す。紫針弾はなるべく前に出て抜けよう。



4回目の緑粒は、キャラによっては壊しにくい。大きな動きを加えて誘導しよう。紫針弾は押されないよう早め早めに抜けること。

### BOSS NIGHTMARE

#### 8倍破壊&回収で締める

第1形態のビットは奥側が厄介なので、奥を優先的に破壊。一つ壊すだけで弾避けが格段に楽になる。このときにHTMを使ってもいい。ただし、使うタイミングはあらかじめ決めておくこと。緊急回避的な使い方は、仮に成功しても次に生かせないためだ。最終形態はHTMかボンバーで8倍回収。



ビットは破壊点100万でコインを10枚出す。奥側を一つ破壊すれば避けやすくなるので、集中的に狙おう。



最終形態のコイン発生源は頭部。HTMやボンバーを使って重なるときは、回収倍率が落ちないように注意。

…付けにミスをする利点は、コイン成長過程の損失を少なくできること。5-2開幕でのミスにメリットが無いのは、5-1クリア後にリザルトが無くエクステンドがほぼ行なわれないため。…ら、ピスコの早回しが遅れる可能性も高い。5-1開幕以外でミスする場合は、5-1ボスの第2～第3段階がオススメだ。8倍で破壊しつつ、段階破壊時のコインを8倍で回収できる。

イラコン最終回&ファン感涙の情報!?

# 第4回選考作品&受賞作堂々発表！

4回にわたるイラストコンテストも、今回で最後。というわけで特別に、優秀賞の受賞者が二名となりました！　惜しくも受賞を逃した優秀作品の数々も、今回は拡大版でご紹介します。さらに先月告知した通り、アルファ・システムから今回のコンテストに参加していただいた皆さんへの、気になる情報が含まれたコメントをいただきました！　ファン必見!!

## たかなぎ優名賞

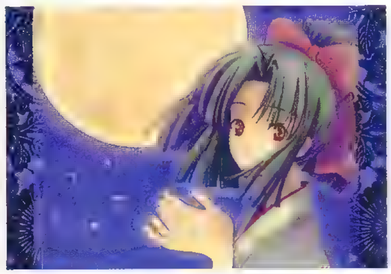
賞品：たかなぎ先生サイン入り色紙



（京都府　ナカサコさん）
☆独特な切り絵風で目を惹かれました。
動きと元気があってイイ！（たかなぎ優名）

## 是空とおる賞

賞品：是空先生サイン入り色紙



（東京都　スズキさん）
☆幻想的な雰囲気が目を惹きました。
月と桜、何か意味深です。（是空とおる）

## 優秀賞（二名）

賞品：開発スタッフ寄せ書き入り
「AlfaSystem Design Works」



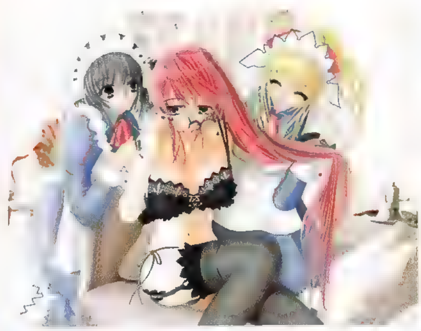
（東京都　ゲコゲさとる君）
☆これだけの人数描くのは大変だったと思います。実にあっぱれ！
（アルファ・システム　須田）



（東京都　いさとさん）
☆和の情報あふれる絵柄と、二人の間に流れる空気が魅力的です。
（アルファ・システム　須田）



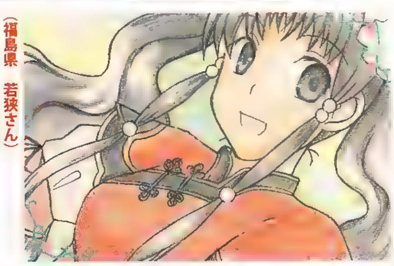
（愛知県　長閑さん）
☆投稿多数だった月子作品の中でも、妖美さが際立つ一枚です！



（東京都　tarou君）
☆ふみこお嬢様、お目覚めの図。メイドに奉仕されるそのお姿も、ばっちり様になってます！



（東京都　大沼由実さん）
☆聖銃の宿命、瞬く。
その煌きは、歴史をも変える。



（福島県　若狭さん）
☆花のような笑顔が良！
実は本作一の癒し系かも？



（栃木県　もずくさん）
☆少年は憂い、乗り越える。
光太郎の成長が見て取れます。



（岐阜県　天舞美羽さん）
☆笑顔で解決（したことに）！
零香嬢の良さが溢れてますね！



（千葉県　紫月君）
☆月に跳ねるは兎神！
今宵、空は一人と一匹のもの。



（京都府　山本貴史君）
☆今なお人気の高いアララ・クラン嬢。
一面ボスはアイドルになるのがシリーズの常!?

## アルファ・システムより　読者の皆さまへ！

今回のイラストコンテストは非常にハートのこもった作品が多く、このままで終わらせてしまうのは何だか大変もったいないない！　ということで、皆さんの力作を今後制作される予定である、コンシューマー移植版のギャラリーにまるっと収録することに大決定しました！　今まで多くの投稿をしていただいた皆さん、本当にありがとうございました！
（アルファ・システム　『式神の城Ⅲ』ディレクター　須田）

回を重ねることに投稿数が増え、最終選考である今回は余裕をもって1ページ取れるほどの投稿が集まったイラストコンテスト。アルファ・システム須田氏のコメントにある通り、投稿された作品はすべて、家庭用版『式神の城Ⅲ』のギャラリーモードに収録される予定だ。なお、家庭用版の対応ハードや発売日は、現時点では未定。続報に期待してほしい。

# 強豪国への対策を練り、勝利をつかみ取れ

WORLD SOCCER Winning Eleven 2006 ARCADE CHAMPIONSHIP

ワールドサッカー ウイニングイレブン 2006 アーケード チャンピオンシップ
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：サッカーゲーム
■操作方法：8方向レバー＋6ボタン
■発売日：2006年4月26日（稼働中）
■使用基板：—

Text: マンモス丸谷

**今回は使用率の高いナショナルチームへの対策を紹介。強豪国のそれぞれの特徴を把握して勝利を奪え！**



## 違いを生み出す"主役"を封じろ！ VS フランス・アルゼンチン

### チームの核となる選手を知る

突出した選手を軸に攻撃を仕掛けるのは現実のサッカーと同様『ウイイレ』でも有効だ。フランスならジダンやアンリ、アルゼンチンならリケルメといった選手にボールを供給してくるはずだ。そのため相手プレイヤーがサイドを意識して使おうとしない限り、攻撃が中央に偏ってくる。試合前のフォーメーション設定で中央の選手の守備意識を高めておくといいだろう。またフランスの場合は中央に陣取るCB、DMFのフィジカルが強く、ボール奪取力も高い。フランスとの対戦時はピッチの中央を使う頻度を下げた方が、こちらのペースで戦うことができるはずだ。


フランスはジダンからの攻めが中心だが、ピレスやジュリーが居るならサイドも警戒しよう。


個人技に長けた選手が集まるアルゼンチン。体が強くないのでプレスで自由を奪おう。

## タレント集団が織りなす怒とうの攻撃力 VS ブラジル・イタリア・イングランド

### 豊富な攻撃手段に対抗するには

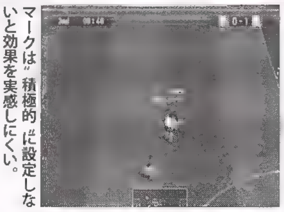
攻撃的なタレントが多数所属する、ブラジルやイタリアといったチームが相手の場合、一人の選手に意識を集中させ過ぎるのは危険。チーム全体の守備意識を高めサイド攻撃、中央突破、セットプレーなど多彩な攻撃に対応しよう。特に相手チームに攻められやすいのがサイドのスペース。サイドの選手は自分のチームがボールを持つと、どうしてもラインを押し上げてしまうからだ。フォーメーション設定で守備意識を高め、攻撃意識を真後ろにしておくと、攻撃時の上がりがゆるやかになるぞ。CB適応のある守備的な選手をSBに配置するのも有効だ。


ロベカル＆ロナウジーニョの居るサイドは危険地帯。しかし逆側のカカも無視できない……。


守備意識は高めに設定しておこう。SBは後方に攻撃意識を持たせると上がりを抑制できる。

### マンマークでキープレーヤーを封殺

キープレーヤーが決まっているチームに対して有効なのが、積極的なマンマーク設定。選手のディフェンス値や守備意識によって多少バラつきはあるが、マークを命じた選手に張り付き、プレッシャーをかける動きを見せてくれる。ゲームスピードの速い本作では、この自動で追いかけ回してくれるマンマークは非常に重宝する。ただし複数の選手にマンマークを命じるとディフェンスラインが大きく崩れてしまう場合も。CBにマンマークを実行させる場合は、一人にとどめておく方が無難だ。


マークは"積極的"に設定しないと効果を実感しにくい。


CBにマークさせると、相手に釣り出されるケースも。プレスのかけ過ぎには注意。

#### マーカーは守備意識の高いDMFがベスト

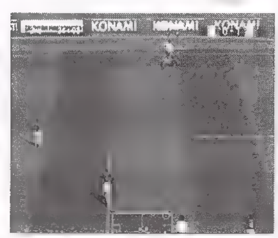
マンマークに適任なのが、ディフェンス値とスタミナの高いDMF。ガットゥーゾ（イタリア）などがこのタイプに当たる。守備隊形を崩すこと無く、90分間相手チームのキーマンにプレッシャーを与えられるぞ。


ディフェンスラインがそれほど崩れないのが最大の利点。

### 攻撃的過ぎる選手の裏を突け

攻撃的な選手が多いチームに有効なのはスペースを突くカウンター。ブラジル、イタリアの場合はSBが上がってきた場合がピンチと同時にチャンス。ボールを奪ったらレーダーを見て手薄なサイドにボールを回そう。イングランドが相手の場合はサイドに加えてCMFの上がった中央のスペースも狙い目。中央からのカウンターも意識して使っていこう。


ブラジルはCBも攻撃的。ハーフライン付近に姿を現すことも。


自陣深くでもボールを奪えばチャンス到来。スペースを狙え。

## 日本と韓国を股にかけた大会が開催中！

現在ナショナルチームを使ったオンライン全国大会『インターナショナルカップ』が開催中！ 7月末までの予選で好成績を収めたプレイヤーは決勝トーナメントに進むことができ、最強プレイヤーの座をかけて戦うことになるのだ。各種情報は『ウイイレ』公式サイトhttp://www.konami.jp/we/ac2006/で確認できるぞ。

| | | |
|---|---|---|
| 予選期間 | ： | 7月24日〜7月30日 |
| 決勝期間 | ： | 7月31日〜8月6日 |
| 参加資格 | ： | e-Amusement Passが必要 |

**裏話 in ロッカールーム**
本作の操作系統やゲーム性は家庭用『9』に近いが、選手の能力値は家庭用最新作である『10』と全く同じ。ゲーム中の制限時間のせいで選手の能力を確認できない！ という人は『10』のゲーム画面や攻略本でじっくり確認してから、ゲーセンで希望の選手を獲得しよう。ただし移籍ポイントだけは家庭用とアーケードとでは大きく異なるので注意すること。

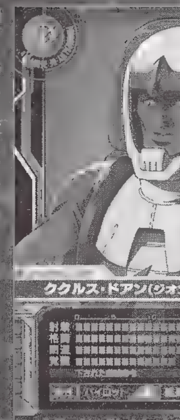
# さらにできるようになった！ Ver.2.00!!

機動戦士ガンダム0079 カードビルダー Ver.2.00

待望のニューバージョンが全国で随時稼働を開始して、さらに盛り上がるカードバトル一年戦争。今月も、ニューバージョンを掘り下げて検証していくのでお見逃しの無いように！

## EX ククルス・ドアンをゲットせよ！

『Ver2.00』稼働記念！ ほかでは手に入らない EX カード獲得大作戦「ククルス・ドアン キャンペーン」が近日発動予定だ。抽選で 15,000 名に EX カード【ククルス・ドアン（ジオン軍籍）】が当たる！ 詳細は『GCB』公式 HP を見てほしい！




■機動戦士ガンダム0079 カードビルダー Ver.2.00
■メーカー　バンプレスト
■ジャンル　カードバトル
■操作方法　フラットパネル＋トランプ…
■発 売 日　稼働中(2006年7月27日)
■使用基板　Chihiro

Text 羽渕健康 & age

### 戦術に生かせ！

## 再出撃システムを考える

『GCB Ver.2.00』の代名詞といえる新システム"再出撃"。これを使いこなせるかどうかが運命の分かれ目だ！

自軍の予備戦力ゲージが残っている限り、撃墜されても戦場に復帰できる「再出撃システム」。撃墜されたユニットの総コストが高いほど、予備戦力ゲージが減少する傾向にある。つまりコストの低い機体の方が、より多くの再出撃が見込めるのだ。

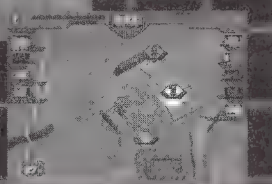
また、コストが低いユニットのメリットは、複数回の再出撃を可能にするというだけではない。「再出撃までにかかる時間」が、コストが低ければ低いほど短くなるのだ。

撃墜された後、再出撃をするための所要時間が画面下でカウントダウンされる。この再出撃カウントの数値は、一時撤退したユニットのコストにより変動する。

例えばコスト 100 のユニット（メカニックカードはもちろん、そのユニットに含まれているキャラクターカードウェポンカード・カスタムカードすべての総コスト）ならば 18 カウントで再出撃が可能となるが、コスト 300 なら 24 カウント、500 なら 30 カウント……といった具合に、ユニットのコストが上がるにつれて再出撃カウントが比例して増加していく。低コスト機を効率よく運用できれば、常時多くのユニットが活動できる状態になる。「戦いは数だよ」とドズル中将も言うように、数で相手を押しまくる、という戦法が可能になるのだ。



低コストのユニットは再出撃までの時間が短いため、すぐさま前線に復帰できるのがメリットだ

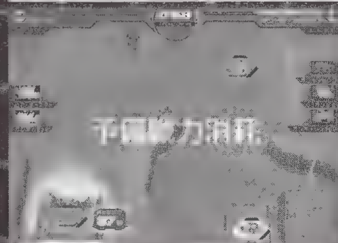


戦場に味方機が何機出撃させたかも、再出撃カウントを決定付ける要因となる。撃墜する順も戦略になるか!?

ただし、再出撃にかかるカウントは、マップ上に存在する味方ユニットの数に影響される。味方機が多いときにはカウントが増加し、少ないほど減少することも覚えておこう。

**コストと再出撃にかかるカウントの関係**

| ユニットのコスト | 再出撃所用時間 |
|---|---|
| 100 | 18 |
| 200 | 21 |
| 300 | 24 |
| 400 | 27 |
| 500 | 30 |
| 600 | 33 |




1ユニットの限界値であるコスト600超の超重量機は、1機墜とされると予備戦力をすべて消費する

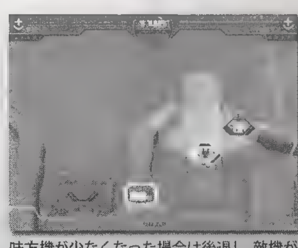
## 再出撃に合わせて戦線を動かそう

味方、敵問わずに敵機を撃墜した後は、状況に合わせて攻勢に出るか守りに入るかを素早く判断するのも重要な戦術。

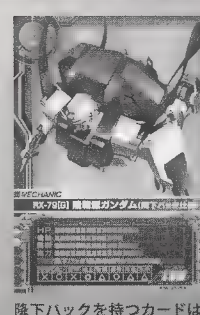
相手の主力ユニットが一時撤退した場合、再出撃までは攻勢に出て、残存兵力を掃討したり、敵の母艦を積極的に狙ったりするのが常とう手段になるだろう。

逆に、自軍の主力ユニットが墜とされた場合は画面下まで後退して、再出撃のカウントが終了するまで凌ぎ切る必要がある。再出撃してきた機体には、相手からロックオンを受け付けない無敵時間がある。これをを利用して、自陣深く誘い込んだ敵を一気にせん滅するのも手だ。

敵の長射程ユニット（特に支援機搭乗機体など）を一時撤退させた場合は、前線を上げて再出撃ポイントまで間合いを詰めておくのも選択肢の一つになる。



味方機が少なくなった場合は後退し、敵機が少ないときには攻勢に出よう！




降下パックを持つカードは、再出撃での奇襲も可能だ！

GCB 作戦書

EXカードキャンペーン：某ゲームでは東方先生に教えをこうて流派・東方不敗に目覚めていたりする(本当)ククルス・ドアンさん。今回は何と新キャンペーンの主役！ ほかでは手に入らないジオン軍時代のカードなので、是が非でもゲットしてくださいよ！ キャンペーン開始時期や詳細などは、カードビルダー公式サイトを参照のこと！ http://gundam-cardbuilder.com/



## バージョンアップで大幅強化！
# ガンキャノンを使いこなせ!!

V作戦の中距離支援機体として開発され、原作アニメの中ではかなりの活躍を見せ、マスターグレードの出来もいいガンキャノン。

しかし！『GCB』では、「重い（高コスト＆低機動力）」「決定力不足（火力がイマイチ）」「弾切れ早い」と辛酸を舐めてきた悲劇の機体である。「って言うか〜、カイ専用機とかハヤト専用機とかゆってるけど、ぶっちゃけ使わないっていうか〜」などと冷遇されてきた日は、バージョンアップと共に終わりを告げた！

今回のバージョンアップではほぼすべての機体に調整の手が入ったが、その中でもガンキャノンシリーズはトップクラスの上方修正を受けている。

機体の性能の向上、固定武器の強化。加えて中距離支援機はロックオンシステムの再調整による恩恵を享受できる。ガンキャノンシリーズの活躍の場が一気に広がったのだ！

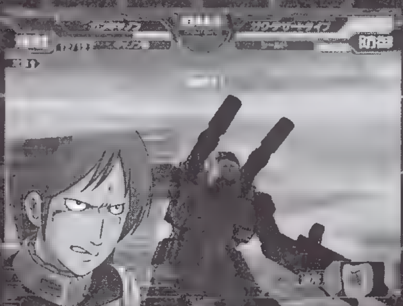
士官諸君！　今こそガンキャノンを使いこなし、「Ver.2.00」ならではのデッキ構築で躍進を遂げてみてはいかがだろうか!?

## 運用時の注意：常に間合いを計って戦え！

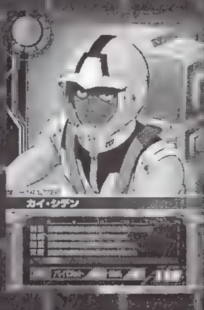
ガンキャノンシリーズの強化点で顕著なのが、固定武器であるキャノン砲の攻撃力、装弾数、命中率の上昇だ。これにより、中距離での差し合いでは屈指の強さを誇る機体へと生まれ変わった。システム的に全体的なロックオンスピードが上昇しているので、間合いを詰められる前にロックオンしやすく、攻撃成功率も格段に上昇しているといっていいだろう。

また、今バージョンではガンキャノンシリーズと相性のいい【ファイアー・ナッツ】や【ハンドグレネイド】などの実弾系投てき武器がパワーアップを遂げているのも見逃せない。遮へい物などを利用すれば、中距離でのけん制は無類の強さを発揮する。

しかし、防御力やHPが上昇したとはいえ、接近戦はまだまだ鬼門だ。支援能力を発揮させるには、接近戦に強い前衛機体で守りたい。機動力の高い機体で【ガンキャノン】の前方を守りつつ、後方からの支援を行なうのが理想型だ。

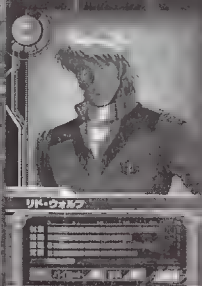


迫られる前にキャノン砲を撃ち込め！　命中率が上がって装てん弾数が増えたので、積極的に撃っていこう。





2番手パイロットに甘んじてきた【カイ・シデン】。特殊能力の「哀戦士」も、再出撃システムと相性がいい！





黒い機体と相性がいい一線級パイロット、【リド・ウォルフ】は【ガンキャノンII】と組み合わせて、逆襲の到来たり！

## ガンキャノンシリーズ
# ユニットバリエーション

「そーいえばガンキャノンって今まで使っていなかったな〜」という方々のために、ユニット編成例をピックアップしてみました！



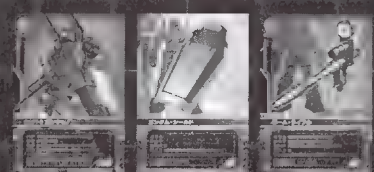
### 実弾系中距離支援機体

使用するのは【ガンキャノン】や【ガンキャノン108号機】といった、実弾系キャノン砲を固定装備に持つ機体。手には実弾系支援武器の代名詞である【180mmキャノン】を持ち、【強化炸裂弾】でダメージUPを図る。遮へい物をうまく使えば、たまげた強さを発揮。



### ビーム兵器特化型装備

ビームキャノンを固定武装として持っている【ガンキャノンII】に、同じくビーム兵器の雄である【ロングレンジ・ビーム・ライフル】を装備。遮へい物越しに攻撃はできないものの、［防御重視］時の相手にシールドを貫通してダメージを与えられるのは心強い。



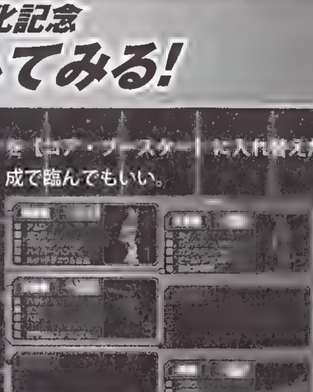
### 中距離万能装備

一層守りを強固にする【ガンダム・シールド】と、接近された際のけん制に役立つ【ビーム・ライフル】の組み合わせ。［防御重視］でのロックオンスピードアップの恩恵を受けたいのなら、マシンガンやスプレーガン系のように発射弾数が多い武器に持ち替えるのも有効だ。

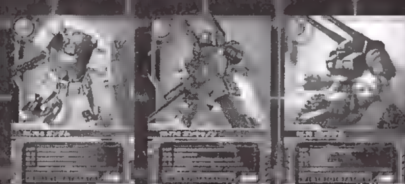
## ガンキャノン＆ガンタンク強化記念
# 木馬部隊を再現してみる！

連邦軍人なら一度は志すであろう、「ホワイトベース編成」。しかし、ガンダムは問題無いとして、ほかの2機がどうにもお荷物で現実味に欠けているしな……と挫折した方も多いことだろう。

しかし、今バージョンではガンキャノンシリーズだけでなく、ガンタンクシリーズも上方修正を受けているので、実戦レベルで戦える可能性が大きく向上している。【ガンキャノン】の火力で事足りると思ったら、【ガンタンク】を【コア・ブースター】に入れ替えた劇場版編成で臨んでもいい。



あこがれのホワイトベース編成。ブライトさんはヨストが編成させるので、フラウが艦長代行（笑）。



### V作戦の意地を見よ！

【ガンダム】で接近する機体をさばきつつ、そのすぐ後ろから【ガンキャノン】が援護、さらにその後ろから【ガンタンク】が砲弾の雨を降らす……すごいよ！　テム博士の理論は、机上の空論じゃなかったんだ！　でも、【ガンタンク】には【ハヤト・コバヤシ】じゃなくて、【オートパイロット機能】を入れた方が操作は楽だったり……。

## あえて言おう！ 今こそ基礎であると！ PART 1

# デッキ編成での考え方

デッキの構築は、カードゲームをプレイする上で何よりも基本となる点だ。目的に合わせたデッキ構築を行ない、各ユニットが最大限の力を発揮できるようにしておこう。

## 地球連邦軍

地球連邦軍といえば汎用性の高いジムシリーズと、高い能力を誇る地上専用機の存在が特徴だ。ガンダムシリーズは非常に強力なメカだが、今回のバージョンでは組み合わせ方によっては撃墜されたときに予備戦力ゲージを一気に消耗してしまうことことが懸念される。コストを抑えるため、ジムや地上専用機をうまく使いたい。

連邦軍がジオン軍より優れているのは豊富な射撃武器、そしてビーム兵器を運用できる機体の豊富さだろう。連邦軍であればまずはこれらのビーム系射撃武器を中心に、中～遠距離型のユニットを多く作ると安定した戦いができる。強力な遠距離用の武器である【180mmキャノン】や【ロングレンジ・ビーム・ライフル】を組み込もう。

なお、前のページで解説しているように、今バージョンではガンキャノンシリーズなど中距離射撃を中心とした機体が大幅に強化されているのがポイント。必ず1ユニットは入れてみよう。

また、地上ではやはり【陸戦型ガンダム】、【ガンダムEz-8】が頼りになる。固定シールドを持っている機体が多いので、その分両手に武器を持たせて火力アップを図ることが可能。

特に実弾の種類が非常に多い【陸戦型ガンダム（ウェポンラック仕様）】、再出撃時にマップ手前半分からならどこからでも再出撃可能（！）な【陸戦型ガンダム（降下パック仕様）】は、これまでプレイしていた人でも新たな戦術を構築できるようになっているのだ。



【陸戦型ガンダム（降下パック仕様）】は、マップ下半分のエリア内であればどこからでも再出撃可能だ。再出撃のマークを見つつ位置を確認しておけば



いきなりこんな位置から再出撃することも！ 高台を確保する、敵の背後を取る、母艦を強襲する、など幅広い運用が可能。撃墜されてもチャンスが広がる。




コストを抑えつつ、射撃に特化した組み合わせ。これなら撃墜されても予備戦力ゲージが残る。射撃特化したユニットなので、【Gスカイ・イージー】が壊されると機動力が落ちて一気に堕とされてしまう危険性を孕むが、堕ちてしまえば再度【Gスカイ・イージー】と一緒に再出撃するので、メリットの方が大きい。

## ジオン公国軍

ジオン公国軍といえば特殊なMA群と水中・宇宙の局地戦型MSが豊富で、格闘能力の高い機体が多いのが特徴だ。

MAは基本的に武器を装備しないので、【エルメス】や【アプサラスⅢ】のような高コストユニット以外ではコストを抑えやすい。今バージョンでは多くがパワーアップ傾向にあるので、積極的に使ってみてほしい。攻撃力が高いので、一気に撃墜することが可能だ。なお、シールドが無いので、防御面はカスタムカードでカバーしたい。

また、水陸両用機はジオン最大の特徴だ。しかし、これらはシールドを装備できないのがデメリット。そのことを踏まえ、相手のロックオンを外すために機動力を上げるカスタムカードと組み合わせるのがいいだろう。

格闘の強力な機体に【シールド】（グフ用）などヒート剣を内臓した盾を持たせ、格闘能力を高められるのがジオン軍の特権の一つだ。【シールド】（ゲルググ用）と合わせて運用し、守りを固めて突撃すると効果的だ。

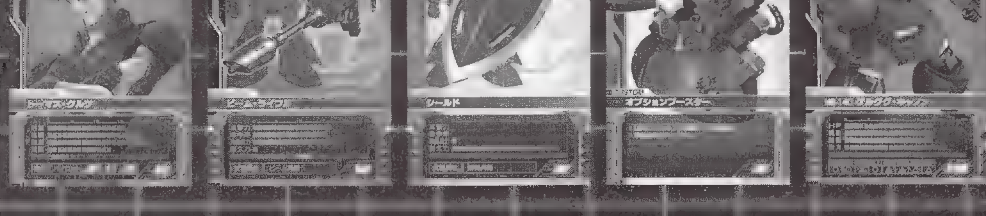
なお、前バージョンでよく使われた「ゲルググ系＋シールド2枚」という組み合わせは、高コストのパイロットを乗せるとコストが高くなり過ぎる。撃墜されたときに予備戦力ゲージが一気に無くなってしまうので、注意してほしい。



【アプサラスⅡ】と好相性の【アイナ・サハリン】ならコストを抑えやすく、1回撃墜されても予備戦力ゲージは残る。



格闘機体をド・ダイシリーズに乗せて使うのは有効。撃墜されてもド・ダイごと再出撃するので、ものでどこ…れてできる




上記で説明しているほかにも、汎用タイプとしては左のような組み合わせもありだ。【トーマス・クルツ】はコストが低いので、ここまでしっかりユニットを強化してもOK。飛び抜けて強力なユニットではないが、火力、機動力、格闘能力すべての面で高い平均値を誇るのが特徴。再出撃システム時代を反映したユニットだ。

GCB作戦課 R驚【アムロ・レイ】&【シャア・アズナブル】：新バージョンでも非常に強力だが、コストが高過ぎるために再出撃システムとは相性が悪い。デッキに組み入れたいのであれば、コストの低いメカに乗せるか、予備戦力ゲージが無くなるまで下がり気味に戦うのが得策だろう。格闘機体に乗せるのは撃墜されるリスクが大きく、あまりオススメできない。

あえて言おう！ 今こそ基礎であると！ PART 2

# ユニットの動かし方

ユニットの動かし方は一歩間違うと一瞬で撃墜され、貴重な予備戦力ゲージまでも無くなってしまう。バージョンアップでの変更点を踏まえ、役割別にユニットの動かし方を確認しよう。

## 動かし方の基本

まず戦術切り替えについて。狙いが射撃なら［攻撃重視］、格闘なら［機動重視］、防御を固めたいなら［防御重視］と、細かく変更させつつ機体を移動させることになる。

特に今バージョンでは［防御重視］で使いやすくなる武器が増えたので、相手に近付くときに［防御重視］でゆっくりと接近するのも有効になった。［機動重視］で一気に接近したいこともあるだろうが、［攻撃重視］の相手に攻撃を許すと非常に危険だ。慎重に行動したい。

そしてまず覚えてほしいのが、多数のユニットを使う場合の動かし方。味方の全機体による集中攻撃は非常に強力で、勝負を一気に決める可能性すらある。しかし、ここを［防御重視］で凌がれるとこちらはしばらくロックオン不能の状態なので、一方的に攻められてしまうのだ。今バージョンはロックオン速度が早いため、避けるのがより困難になっている。

そのため、できる限り前にあまり出ない、攻撃に参加しない「迎撃用ユニット」を用意しておきたい。味方が後退するのをそのユニットでフォローすれば、追って来た敵機を迎撃できるのだ。

また、［防御重視］を活用して、迎撃用のユニットには武器破壊を狙わせるのも有効だ。射撃を重視したユニット編成の場合、射撃武器を壊されると後退せざるを得なくなる。そうすると今度はこちらが攻めやすくなり、攻めてきた相手を迎撃する状況を作り出せるのだ。



攻撃を開いて無理矢理接近しようとする敵機。しかし、攻撃に参加しなかったユニットで迎え撃つことに成功しておいた



ロックオンの早い［防御重視］で迎撃。次の戦闘からは、直前に攻撃していたユニットもロックオン可能になる













基本を重視するなら、各種ユニットの基本性能を底上げするカスタムパーツが使いやすい。前進、後退、迎撃どの動きをする際にも確実に効果が発揮されるので、安定した戦いができる。また、パワーアップしたミサイル系ウェポンカードの数々も今後使ってほしいものの一つ。攻撃、防御、どちらでも力を発揮できるので、戦術に左右されない高火力が期待できる。素早い戦術の切り替えが不得手な人にもオススメだ。

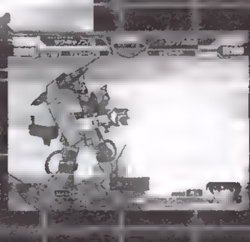
## 射撃ユニットの動かし方

射撃を中心としたユニットは、手持ちの武器でロックオンできる間合いをキープし、相手の動きに合わせて前進、後退を繰り返すのが基本。相手の射程の方が長い場合は攻撃を引き付けるオトリ役を用意して、その間に左右から接近する、といった方法が有効なのを覚えておこう。

また、複数の味方で相手をロックオンする際はカードを真っすぐ前方へに向けるのではなく、内側に傾けて、味方機体の攻撃エリアが重なるように動かそう。そうすることで集中攻撃が狙いやすくなるのだ。



射撃機体は連邦軍側が優秀。射程で負けることはあまり無いので、じっくり相手をロックオンしよう。



ジオン軍の地上戦なら、ザク・キャノン系が代表的な射撃ユニットになる。ド・ダイ系に乗せて活用しよう。

## 格闘ユニットの動かし方

格闘を仕掛けるユニットで重要なのが「一撃離脱」の戦法だ。「格闘攻撃を仕掛ける→離れる」という行動をワンセットとして考えよう。間合いを詰めて格闘を仕掛けたのに撃墜できなかった場合、こちらはロックオンできない状態に陥り、敵機のいい的になってしまうからだ。

攻撃後の動きで重要なのが、「相手の攻撃エリアの出現しない場所へ逃げる」ということ。ただ後退するだけでは追われやすいので、時には攻撃エリアが出ることがほぼ無い「相手の後方」に向かって前進するのも有効だ。そこで相手が慌てて追ってきたら、さらに逆方向へ動くといいだろう。旋回が間に合わず逃げ切れることが多い。



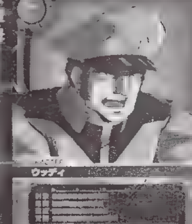
戦闘前の配置を覚え、格闘戦のカットイン中に次の移動方向を考えておこう。逃げる方向を間違えると命取りになる。

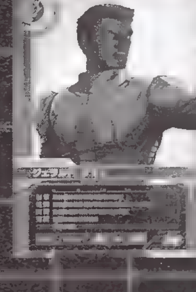
## 母艦はどう動く？

今バージョンでは母艦のHPが増え、格闘に対して少し強くなったので撃墜されにくくなった。ほかのユニットと一緒に攻撃する、盾役として使うなど、いろいろ活用できる。積極的に前線に出るのもいいだろう。

ただし、味方が撃墜され始めたら、後退しておきたい。特に再出撃までの間は、母艦が狙われやすい危険な時間帯になる。ほかのユニットも同時に墜ちないような工夫が必要だ。

母艦のHPを回復できれば、より撃墜されにくくなる。連邦軍では【ウッディ】がオススメ。母艦を戦力として計算できる。



ジオン軍では【ジェラルド・サカイ】を乗せるも一つの選択肢。テンションMAXが条件なのでなかなか難しいが…

GCB作戦室　戦術ボタンの長押し有効活用法：戦術ボタンを押しっぱなしにすることで、自軍ユニットすべてを一括した戦術変更ができる。ほかのカードを動かしながら、任意のユニットのみ切り替えるのは結構大変だ。リスクの軽減を優先するなら、早めに長押しすることで全機変更してしまおう。全員シールドを装備しておけばさらにローリスク。戦術の切り替えが苦手な人は試してほしい。

# ゲームもついに終盤！ STAGE6を一気に攻略

# ピンクスウィーツ

Pink Sweets

今回は全面中、最高の難度とボリュームを誇るステージ６を４ページにわたって攻略。ランクも上がってきてかなり厳しいが、ここを抜ければクリアは目の前。勢いに乗って ALL クリアまで駆け抜けよう!

ピンクスゥイーツ～鋳薔薇それから～
■メーカー：ケイブ
■ジャンル：縦スクロールシューティング
■操作方法：1レバー+2ボタン
■発 売 日：稼働中(4月下旬)
■使用基板：—



Text：京城

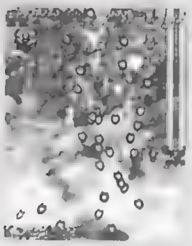
## 『雲の向こうへ続く』

STAGE 6 CLOUDS

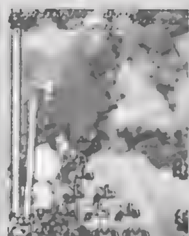
全体を通して空中敵しか出現しないのがこのステージの特徴。とにかくステージが長いので、各区間ごとに敵の出現位置を覚え、後手に回らないようにローズクラッカーを発射していこう。

### 後ろからの空中敵には要注意

画面下から出現するザコ敵は、ローズヒップをバックにして対処しよう。またピスタチオ、メロンキャンディが出現する地点では、右下から出現する場合は画面の右下隅が、左下から出現する地点では左下隅が、それぞれザコ敵の体当たりに対して安全な場所なので活用しよう。



ザコ編隊の弾は、大きく動いて端へ行ったら切り返す。

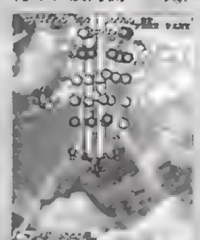


画面下隅が体当たりに対して安全だ。うまく使っていこう。

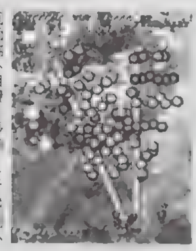
### シガーチョコの3WAYは大きく横移動で

自機を狙った 3WAY を発射してくるシガーチョコは、まず中央に２編隊、次に左右それぞれ２編隊が出現する。

まず最初に中央の編隊に対してショットを当てていく。そして画面の左右どちらかへ自機を寄せて敵の狙いを引き付け、反対側へ一気に移動して行けばいい。



中央の２編隊はできるだけ早めに撃ち込んで処理してしまう。



画面端へ自機を移動させて逆側へ一気に移動して避けよう。

## STAGE6 中ボス ミントヨーク

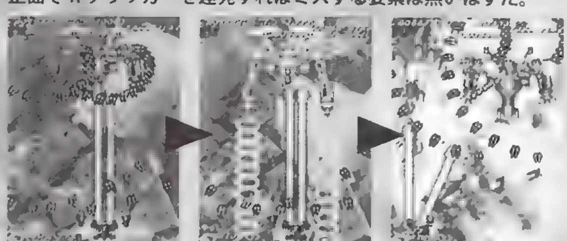


| | ショット破壊時 | ローズクラッカー破壊時 |
|---|---|---|
| 本体 | 50,000点 | 5,000点 |

ステージ６には３体の中ボスが出現する。ただ、基本的には停止時、移動時の２パターンの攻撃を繰り出すだけで、これまでに比べるとさほど強くないものばかりだ。しっかりと対処し高得点を獲得しよう。

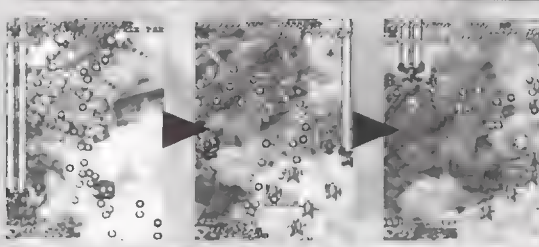
### 停止時のリップルレーザーを警戒せよ

中ボスの移動時は、ホーミングミサイルに対して常にショットを撃って緑針弾を避けていく。そして中ボスが停止した時には両腕からリップルレーザーを撃ってくるので、ボスの正面か左右のどちらかで回避しよう。なおボスの正面で R クラッカーを連発すればミスする要素は無いはずだ。



問題なのは停止時のリップルレーザーのみ。中ボスが画面下部に位置しているときは無理せずに中ボスと横座標を離し、緑針弾のすき間か広い場所で回避すればいい。

### ビスケットオレンジの狙い弾が危険



ミントヨーク直前のビスケットオレンジは左上・右下と規則的な順番で出現するので慎重に。左上からの編隊を処理したらすぐに上↓右と移動し自機狙いの弾を避ければいい。





| ステージ6 得点一覧 ショット破壊時 ローズクラッカー破壊時 | ヘカンビーツ | ペパーミント | ハニーチップ | アニス | ピスタチオ |
|---|---|---|---|---|---|
| | 200点/200点 | 100点/100点 | 100点/100点 | 200点/2,000点 | 100点/100点 |

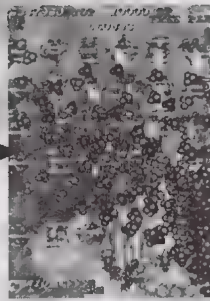
## アラザンの位置は必ず覚えよう

MAP B 直後に出現するハニカムは移動速度が速く、確実に出現位置を覚えなければならない場面の一つ。中でも出現場所が画面の低い位置のものはローズヒップをノーマルにし、真横からの体当たりと敵弾の両方を防いでしのいでいこう。

また、自機の移動スピードをやや遅めにしておくと、レバーを入れっぱなしで移動できるのでお勧めだ。

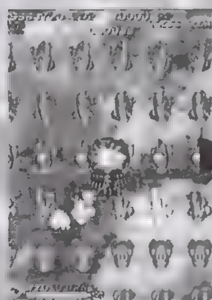

左からのアラザンの次に、すぐ右からアラザンが出現する。Y軸がかなり画面下寄りなので一番下をキープしよう。

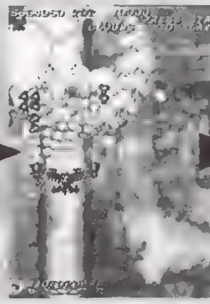

左下からのアラザンはローズヒップをバックにして処理するか、画面右側で相手にしないでやり過ごそう。


次のアラサンは画面の一番下の右端近くから左へ移動する。敵弾を引き付けつつ少しずつ左へ移動していくのがコツだ。

## ズゴットソーダに追い詰められるな

Ⓐ地点では、アニスが出現した直後にズゴットソーダが出現する。そのため、対応が遅れるとズゴットソーダにミサイルと通常弾を連射され、追い詰められやすい。アニスの編隊の終わり際からため始め、左からの2機にRクラッカーを当てよう。そして少しずつ右に移動しながらショットを撃って、左側の2機を確実に破壊するように心掛けよう。


Ⓐ地点ではアニスの大量出現を最後まで撃ち切らない方がいい。そしてRクラッカーのためを先に作っておく。


左へ移動しRクラッカーを当て、すぐショットを撃ってミサイルを処理しつつズゴットソーダへダメージを与える。


ショットを止めて右へ移動すると同時に、Rクラッカー+ショットで右のズゴットソーダへ撃ち込んでいこう。

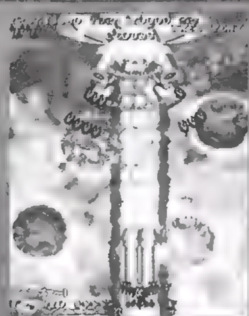
## STAGE6 中ボス チーズコロネ



### 中ボスの正面位置を維持しよう

移動時の大赤岩弾は破壊可能だが、無理に壊そうとする必要は無い。基本的に中ボスの正面をキープしていれば安全だ。停止時はミサイルの連射か剣型弾+扇状通常弾のどちらかをランダムで撃ってくる。攻撃を見てから判断するのは難しいので、中ボスが止まったらRクラッカーを撃てばいい。

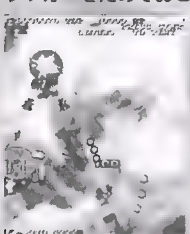
| | ショット破壊時 | ローズクラッカー破壊時 |
|---|---|---|
| 本体 | 50,000点 | 5,000点 |

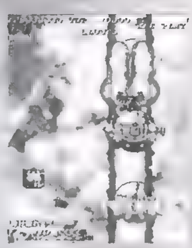

中ボスが停止したら必ずローズクラッカーを発射し、自機の安全を確保していこう。

## ファットデーツは反時計回り

3機編隊で登場するファットデーツ。これらのファットデーツは上→左→下→上下同時の順番に出現する。"上から反時計回りの順で出現"すると覚えるといい。

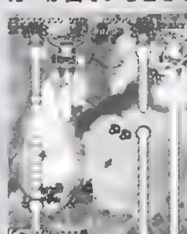
出てきた敵を全滅させると次の敵が出てくるのでRクラッカーをためておこう。


Rヒップの弾で最後の敵を倒しRクラッカーのためを作っておこう。

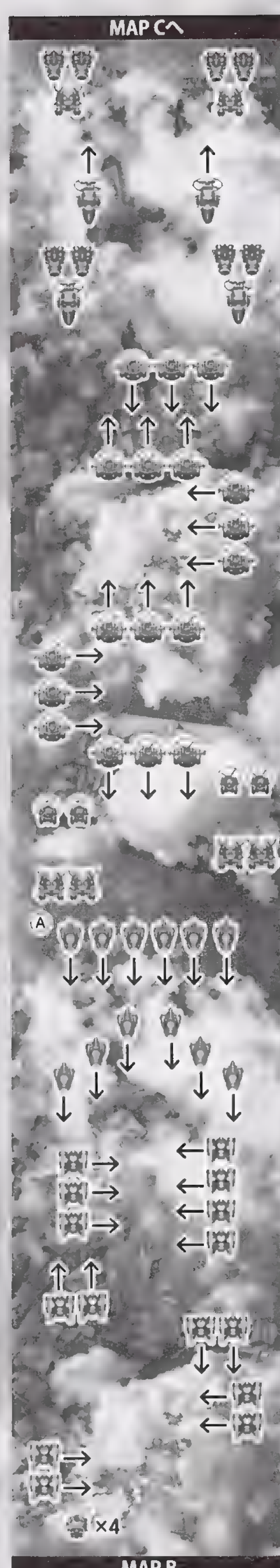

Rクラッカー+ショットの撃ち込みで順番に破壊していこう。

## レーザー地帯は先手必勝

MAP C 直前では、自機とY軸が合っているタピオカナッツをできるだけ早く倒し、安全を確保するのが最優先。タピオカナッツを倒した後は上下のみの移動で自機狙いの弾を誘導し、Rクラッカーのため時間を稼ごう。また、Rクラッカーが出ているときもミサイルを十分警戒するように。

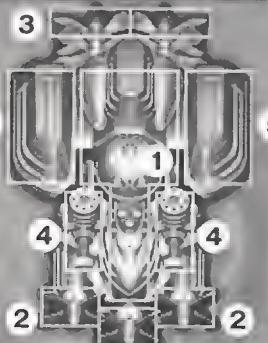

自機の正面の敵を確実にかつ素早く破壊する必要がある。


ミサイルが来る場面ではRクラッカー後にショットを撃とう。




| | アラザン | | ポピーシード | | ノアゼット | | タピオカナッツ | | ミントガレット |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 2,000点/200点 | | 1,000点/100点 | | 200点/200点 | | 1,000点/100点 | | 500点/500点 |

## STAGE6 中ボス 『スクランブルエッグ』




| | ショット破壊時 | ローズクラッカー破壊時 |
|---|---|---|
| ①本体 | 50,000点 | 5,000点 |
| ②前方プロペラ×3 | 破壊不可能 | 各10,000点 |
| ③後方プロペラ×2 | 破壊不可能 | 各30,000点 |
| ④砲台×2 | 各5,000点 | 各5,000点 |
| ⑤後方開閉砲台×2 | 各5,000点 | 各500点 |

## 停止時攻撃の安全位置を把握せよ

中ボスの移動時は④砲台からの剣型弾攻撃。停止時は⑤後方開閉砲台からの通常弾バラマキ＋破壊可能弾バラマキになっている。

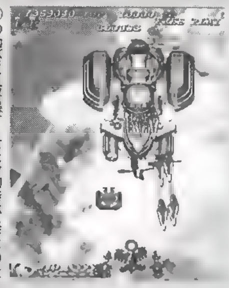
まず、移動時は自機狙いの剣型弾を避けつつＲクラッカーで中ボスの下部を狙う。ランクによって変わるが、Ｒクラッカーを４発前後当てれば④砲台が破壊できる。その後はまばらにしか剣型弾が発射されなくなるのでかなり楽。

停止時はショットを撃ちっぱなしにして破壊可能弾を壊しつつ、通常弾の間に入ろう。ここで、一度安全な位置をキープできれば、そのまま止まっていればいい。

また、1UPを気にしないのであれば、Ｒクラッカーを連発していれば安全に撃破できるはずだ。



停止時は最初の位置合わせがすべてといっても過言ではない。中ボス本体から離れるほど、弾と弾の間隔が開いて簡単に避けられる。斜めに飛んでくる敵弾を特に注意して自機を移動させよう。

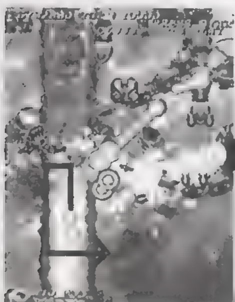


④の砲台を破壊すれば移動時が楽なのはもちろんのこと、停止時のバラマキ弾に対処しやすくなるのでいいことずくめ。とにかく最初からローズクラッカーを当てていこう。




## ランク次第ではミスも覚悟？ コリアンダー＆ノアゼット区間

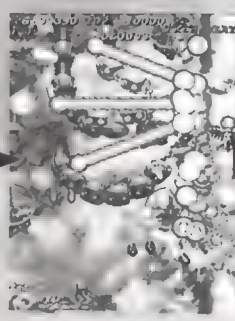
この２カ所は、ランクが上がった状態だとノーミスで安定させるのはかなり厳しい。しかし、アドリブの要素が強いが、ある程度のパターン化と慣れでミスの確率を下げることは可能。敵が常に自機を正確に狙っているのを利用し、発射したＲクラッカーが消える直前に上下移動して誘導しよう。なお、ランクがあまりに高い場合は、ここまでのランク調節を見直そう。またここでは、オプションのスペシャルパワーアップを仕込んでおいた方がいいだろう。



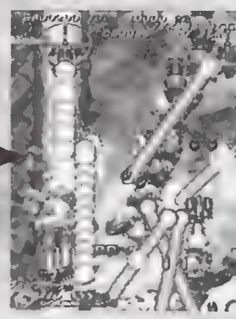
常にRクラッカーが片側のコリアンダーに重なるように発射。そして上方向へ移動して、チュロスと反対側からのレーザーを誘導していく。



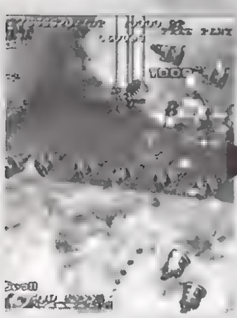
Rクラッカーが消える寸前に下方向へ移動。そのまま横に移動し、反対側のコリアンダーに重なるようにRクラッカーを発射する。



自機の移動スピードは最高速から一段階下げた状態がいい。また、画面の一番下に追い詰められないように意識すること。



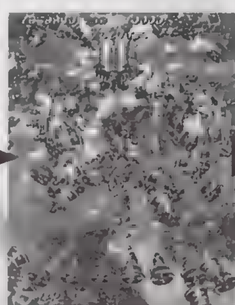
チュロスの位置次第では中央付近でRクラッカーを発射。画面外のチュロスをなるべく早く画面内に入れてダメージを与えていこう。



バックフォーメーションにして、常に左右交互に移動。下方向から飛んできたノアゼットとすれ違う時はRヒップで防御する感覚で。



4方向からのノアゼットは、画面中央で四角を描くように移動してかわす。ショットアイテムを取った直後の弾が出ない時間に注意。



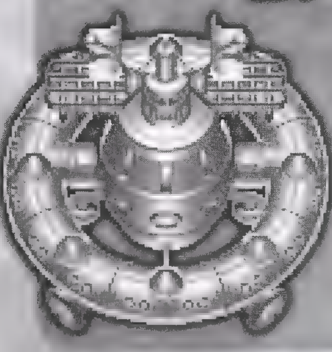
ラストはバックフォーメーションにしておいて画面中央でRクラッカーを発射。そのまま上方向へ移動すればいい。



ある程度ランクが低く、装備がそろっているのが条件だが、右下隅で止まっているだけでノアゼット地帯を切り抜けることも可能だ。

| ズゴットソーダ | サワーフロマージュ | コリアンダー | サルタナ | カルダモン |
|---|---|---|---|---|
| ミサイルポッド2個:1,000点/1,000点<br>プロペラ砲台2個:500点/500点<br>本体:1,000点/1,000点 | 100点/100点 | 10,000点/1,000点 | 200点/2,000点 | 500点/500点 |

## STAGE6 ボス『スーパー=ノヴァ』



ステージ6のボスキャラ、スーパー=ノヴァの攻撃は、[illegible]。ランクの関係上、ボスの耐久力が上がっていて破壊までにかなりの時間を要してしまう。[illegible]

| | ショット破壊時 | ローズクラッカー破壊時 |
|---|---|---|
| 第一形態 | 50,000点 | 50,000点 |
| 第二形態 | 50,000点 | 5,000点 |
| 第三形態 | 100,000点 | 10,000点 |



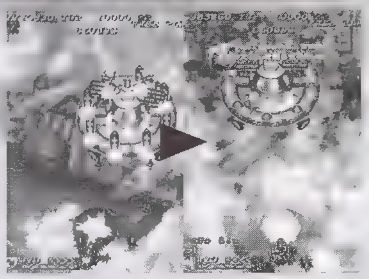

## レーザー攻撃の前兆を見切れ

第1形態のオレンジレーザー、第2、第3のサンダーレーザーは、一瞬で攻撃判定が発生するので、見てから避けるのは難しい。発射される直前の砲台部分の光るグラフィックを見て対応しよう。また、どうしてもここまでくるとランクがかなり上昇していて、相当撃ち込んでもなかなかボスが壊れない。さらにショットを撃って破壊可能弾に撃ち負け気味くらいのランクになるとどうしようもない。

これらに該当するようであれば、ここまでのパターンを見直した方がいいだろう。

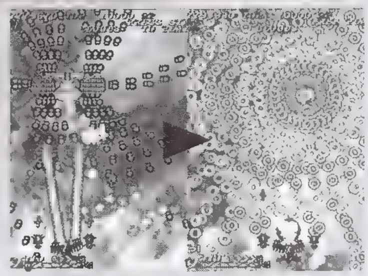
## オレンジレーザーは発射直前で大きく動いて避けよう

オレンジレーザーはボスの外側が光った後に発射される。発射後もボス本体と一緒に動くので、発射寸前に大きく動いて避け、そのままやり過ごそう。この際にあまり画面端に追い詰められていると次のターンの攻撃を避けにくいので、Rクラッカーのために準備しておくように。

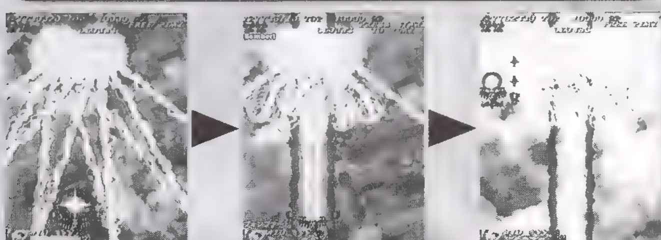


## 第2形態は最後の1UP稼ぎ場所

第2形態は4WAY×4＋2WAY×2の破壊可能弾が発射される。この攻撃は、1UPを出現させる敵破壊数を稼げる最後のチャンス。この形態は、ほとんどシールドで防げる攻撃なので、粘って稼ぎやすい。ランクと残機数次第では、時間切れまで粘ってもいいだろう。

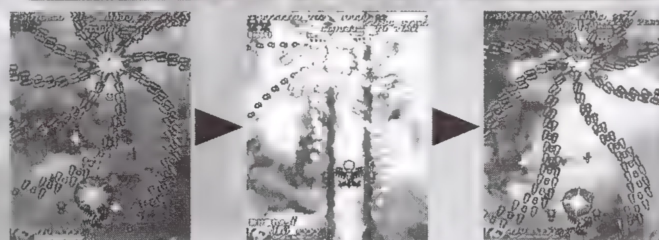


## 形態変化後のサンダーレーザーを忘れるな



第2、3形態になった直後は、必ずサンダーレーザーを撃ってくる。最初に発射された後、自機の方向に向かってボスを中心として回転する（この時点で回転方向は決まっていない）ので、ボス正面でサンダーレーザーを待ち、Rクラッカーを撃ってからボスの横へ逃げよう。一度サンダーレーザーの回転方向が決まれば、後は離れてさえいれば安全が確保できる。

## 第3形態のワインダーは左右の振り幅を見切ろう



高速で連射される敵弾が左右（または上下）に振られる、俗にいうワインダー攻撃が最後の難関。基本的には弾の線と線との中間地点に自機を位置させて、振られる動きに合わせて上下左右に動けばいい。また弾の間が狭い場合は、ワインダーの振り幅が大きくなったところでRクラッカーを発射してワインダーの間に入り、またため時間を稼ぐという繰り返しで対処しよう。

## プレイとゲームランクの関係について

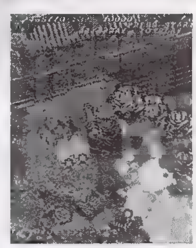
以前、アイテムの取得やオプションの装備によってランクが大きく上昇することをお伝えしたが、新たにシールド最大時を維持している時間とローズクラッカー発射で上がるランクがかなり大きいことが発覚した。

ランクの上昇を抑えたければ必要以上のRクラッカー発射は控えよう。弾消し点を狙ってRクラッカーを連打するプレイで低ランクを維持していくのは、ほぼ無理。面クリア時などはシールドが最大になる直前にショットボタンを少し押すという行為を繰り返すといいだろう。また、スペシャルパワーアップに関してはショット、オプション共にランク上昇が激しく、うっかり序盤で発動したらわざとミスするのが賢明な判断だ。

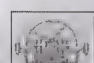
## 4面バナナボートの勲章大量出現

ステージ4で出現するバナナボートをしばらく移動させ、停止してから（1台目が背景の橋を越えるのが目安）破壊すると爆発エフェクトの間、連続して勲章が出るという隠しフィーチャーが発覚。

ハイスコアを狙っているなら必ず成功させたいイベントだ。



地上敵には重なって弾封じしていこう。目安となる場所を越えたらバナナボートに重なって撃ち込んで破壊する。重なったままで出現する勲章も全部回収できるぞ。

| | ファットデーツ | | デイルシード | | サンダークリーム | | グリエールロボ |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
|  | 10,000点/1,000点 |  | 砲台:1,000点/100点<br>本体:500点/500点 |  | 垂直尾翼カノン:3,000点/3,000点<br>ホイップクリーム2個:1,000点/1,000点<br>本体:1,000点/1,000点 |  | 頭部:500点/5,000点<br>腕2個:500点/5,000点<br>本体:10,000点/10,000点 |

# 知識こそが、勝利を呼び込む!!






**立ち回りで起こる強制しゃがみ状態。これを誘発する技の紹介と、しゃがみ状態からのちょっとしたオススメ反撃方法を解説。的確な技を選択すれば、切り返しや反撃のチャンスが生まれるぞ。また、強キャラ対策として雪華&アスタロスのクラッシュ講座をお届け。細かい知識を積み重ね、真の実力を身に着けろ!**

### コマンド入力について

※記事中のコマンドはすべてキャラクターが右向き時のものです。コマンド表記の意味は下記の通りです。

- ○:ボタンを長く押す
- ●:ボタンを押しっ放し(ホールド入力)
- ⇨:レバーを短く入力
- ➡:レバーを入れっ放し
- ☆:レバーをニュートラルに戻す
- +:同時押し
- ⒶⒷ:先の場合は、Ⓐを一瞬押した後にⒷを続けて押す。「タタン!」と素早く入力(スライド入力)

**ソウルキャリバーIII アーケードエディション**
- ■メーカー:バンダイナムコゲームス
- ■ジャンル:剣劇対戦アクション
- ■操作方法:8方向レバー+4ボタン
- ■発売日:2006年4月(稼働中)
- ■使用基板:SYSTEM246、SYSTEM256対応



自分の状態を把握しよう!!

## しゃがみ状態からの行動

**立ち回りで起こるしゃがみ状態が絡んだ攻防。さらに、そこからのちょっとした反撃方法を紹介する**

しゃがみ状態からは、Ⓐ.ⒶやⒷ.Ⓑなど基本的な攻撃はもちろん、⇧Ⓑなどアッパー系の攻撃も出せない。そこで⇦or⇨方向に入力して出す技を使おう。これらはしゃがみ状態からでも出せる上、攻撃発生が早い技がある。コマンドも簡単なのでオススメだ。ほかに、⇩⇧⇨入力の技も出せるので、持っているキャラは活用すること。

もう一つ、本作にはガード後に強制的にしゃがみ状態になる中段攻撃が数多くある(左表参照)。その後の攻防は「しゃがみ状態から始まること」を覚えて、反撃や技の組み立てに生かすといいぞ。



御剣の⇧Ⓐに⇨Ⓚで反撃。しゃがみからはレバー⇦or⇨方向の技がオススメだ。



中段攻撃でも、ガード後しゃがみ状態になるものがある。



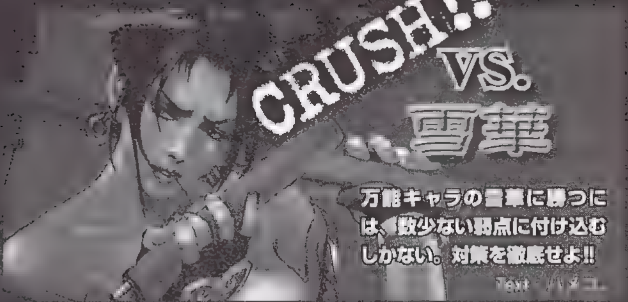
このときは、しゃがみ状態から直接出せる技を選ぶこと。

### ガード後にしゃがみ状態になる代表的な中段攻撃

| キャラ | 技コマンド | キャラ | 技コマンド |
|---|---|---|---|
| リ・ロン | ⇨➡Ⓐ.⇦Ⓑ.⇨⇨Ⓑ<br>⇨⇩⇧Ⓑ.Ⓐ.Ⓐ.Ⓑ<br>しゃがみ状態で⇧Ⓑ.Ⓐ.Ⓐ.Ⓑ | ナイトメア | ⇧Ⓑ<br>⇦⬅Ⓚ |
| ファン | ⇧Ⓐ.Ⓐ.Ⓑ<br>⇧Ⓑ | キリク | ⇦⬅Ⓚ<br>Ⓐ+Ⓚ |
| ティラ | ⇦Ⓑ<br>⇧or⇩or⇧Ⓐ+Ⓑ<br>ランブリングロビン中にⓀ.Ⓑ.Ⓑ | タリム | ⇦Ⓐ.Ⓚ<br>⇧Ⓑ.⇨Ⓑ<br>⇨➡Ⓚ<br>⬇or⬆Ⓑ |
| 御剣 | ⇦Ⓚ.Ⓑ<br>全方向走り中にⒶ+Ⓑ<br>⬆or⬇Ⓑ | シャンファ | ⒶⓀ.Ⓚ<br>⇧ⓀⒶ.Ⓐ.Ⓚ |
| タキ | Ⓑ.Ⓐ.⇨Ⓚ<br>Ⓚ⇩<br>⇩Ⓚ.Ⓚ | マキシ | ⓀⒷ.Ⓐ<br>天枢中にⓀ.Ⓚ<br>禄存中にⒷ |
| アイヴィー | (剣)立ち途中にⒷ<br>素霊が交代する(気)中にⒷ.Ⓑ.Ⓑ<br>(剣) ⬆or⬇Ⓑ | ユンスン | ⇨➡Ⓑ.Ⓑ<br>⇨Ⓚ.Ⓚ |
| カサンドラ | ⇨➡Ⓑ+Ⓚ.Ⓑ.Ⓑ<br>⬋or⬉Ⓑ | ソフィーティア | ⇦Ⓐ.Ⓑ<br>⇦Ⓑ |
| アスタロス | ⇦Ⓑ | セルバンテス | Ⓑ.Ⓑ.Ⓑ<br>⇦⬅Ⓚ<br>⇩Ⓐ+Ⓑ |
| ヴォルド | 背向け状態で⇦⬅Ⓐ<br>背向け状態で⇧Ⓑ<br>リグルステップ中にⒷ.Ⓑ | 吉光 | ⇦Ⓚ.Ⓑ<br>⇨Ⓑ+Ⓚ.Ⓑ.Ⓑ.Ⓑ<br>卍蜻蛉中にⒷ<br>全方向走り中にⒶ+Ⓑ |
| ラファエル | ⇦⬅Ⓚ<br>⇩⇧⇨Ⓑ | | |
| ジークフリート | ⇦⬅Ⓑ<br>チーフ・ホールド中にⒷ | リザードマン | ⇨➡Ⓑ |

※多段技の場合はその最後の技が対象となります。

**SCIII事典** [illegible]にしゃがみ状態になる技」。見た目で判断するなら、振り下ろす攻撃がそれに当てはまることが多い。その[illegible]ことが多々ある。よく対戦するキャラの技だけでも覚えておけば、その後の展開がガラッと変わってくるはず。




**万能キャラの雪華に勝つには、数少ない弱点に付け込むしかない。対策を徹底せよ!!**

Text：[illegible]

## [illegible]すべて!!

まず対策すべきは、メイン戦法である中段浮かせ技の⬋or⬉Ⓑと下段の⬊or⬈Ⓐによる中距離からの強烈な二択。これには、⬋or⬉Ⓑの弱点である時計回りへの8WAY-RUN（後方以外）で様子を見つつ、若干発生の遅い⬊or⬈Ⓐを見てからガードすることで対処したい。首尾よく⬊or⬈Ⓐをガードできたら、右表を参考に反撃しよう。なお、雪華は投げ間合いが狭いため、中距離で徹底して闘えば崩されにくい。

接近戦で注意したいのは、しゃがみ状態かつ発生激早のしゃがみ状態で⇖ⒶⒷによる暴れ。横方向にも強いため、特にリング際に追い詰められた際に厄介な技だ。

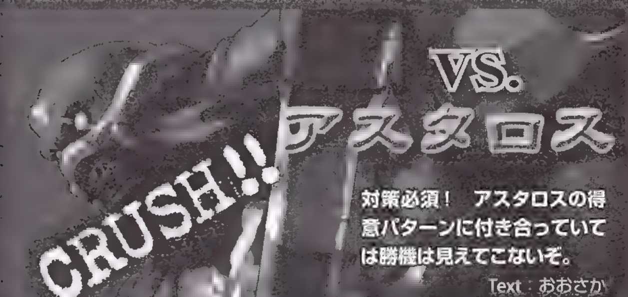


⬊or⬈Ⓐは2発目をガードすると五分なので、なるべく2発目をしゃがんでから、反撃を決めたい。

## 雪華主要技への反撃リスト

| キャラ | ⬊or⬈Ⓐの最適反撃技 | しゃがみ状態で⇖ⒶⒷへの最適反撃技 |
| --- | --- | --- |
| エイミ | しゃがみ状態でⒶ | ⬋or⬉Ⓑ |
| リ・ロン | ⇨Ⓑ.Ⓑ | ⇖Ⓑ.Ⓐ.Ⓐ.Ⓑ |
| ファン | 立ち途中にⓀ | ⇖Ⓑ |
| ティラ | しゃがみ状態でⒶ | ⬋or⬉Ⓚ |
| 雪華 | しゃがみ状態で⇖ⒶⒷ | ⬋or⬉Ⓑ |
| ザサラメール | しゃがみ状態でⒶ | ⬋or⬉Ⓑ |
| 御剣 | 立ち途中にⒷ | ⬆or⬇Ⓐ |
| タキ | 立ち途中にⓀ | ⬆or⬇Ⓑ |
| アイヴィー（剣） | ⇨➡Ⓑ | Ⓐ+Ⓑ.Ⓐ |
| アイヴィー（鞭） | 立ち途中にⒶ | ⬋or⬉Ⓑ |
| カサンドラ | ⇩⇘⇨Ⓑ.Ⓑ、⇩Ⓐ+Ⓖ or ⇩Ⓑ+Ⓖ | ⇖Ⓑ |
| アスタロス | ⇦Ⓑ、⇩Ⓐ+Ⓖ or ⇩Ⓑ+Ⓖ | ⇨➡Ⓑ |
| ヴォルド | しゃがみ状態でⒶ | ⇗Ⓚ、⇨➡Ⓑ（最速） |
| ラファエル | 立ち途中にⒷ | ⬋or⬉Ⓚ.Ⓑ |
| ジークフリート | 立ち途中にⓀ | ⬋or⬉Ⓑ |
| ナイトメア | 立ち途中にⒷ | ⬋or⬉Ⓑ |
| キリク | 立ち途中にⓀ | ⬆or⬇Ⓑ |
| タリム | しゃがみ状態でⒷ | ⇨➡Ⓑ |
| シャンファ | 立ち途中にⓀ、⇩Ⓐ+Ⓖ or ⇩Ⓑ+Ⓖ | ⇖Ⓑ |
| マキシ | 立ち途中にⒷ | ⇖Ⓑ、Ⓑ+Ⓚ.Ⓑ.Ⓑ.Ⓑ.Ⓐ |
| ソン・ミナ | 立ち途中にⓀ | ※Ⓐ+Ⓑ→⇨➡Ⓐ+Ⓑ |
| ユンスン | 立ち途中にⒷ | ⇖Ⓚ |
| ソフィーティア | ⇩⇘⇨Ⓑ | ⇖Ⓑ |
| セルバンテス | 立ち途中にⓀ | ⇖Ⓑ、ダロード中最速Ⓑ |
| ロック | ⇦Ⓑ、⇩Ⓐ+Ⓖ or ⇩Ⓑ+Ⓖ | ⇨Ⓑ+Ⓚ |
| 吉光 | 立ち途中にⒷ | ⇨Ⓚ.Ⓚ |
| リザードマン | ⇩⇙⇦Ⓚ | ⇩⇘⇨Ⓑヒット時Ⓑ |

※ガード後の距離が離れているため、追撃は⇨➡Ⓐ+Ⓑのみとなります。




**対策必須！　アスタロスの得意パターンに付き合っていては勝機は見えてこないぞ。**

Text：おおさか

## [illegible]

**①Ⓑの投げ抜けを意識する**

強力無比な⇨⇦Ⓑ+Ⓖを投げ抜けできるよう、Ⓑ抜けを意識しよう。特にリング際では投げから⇨➡Ⓚで正面へ、同じくⒶ+Ⓖで後方へ落とせるので投げ抜けは必須だ。

**②ダウン時は横転で様子を見る**

吹き飛ばされたときに何も考えず受け身を取っていては、すぐにリング端に追い込まれる。横転を巧みに使ってリング中央へ近付きつつ起き上がることが大切だ。

**③⇨➡Ⓚガード時の切り返し方法**

リングアウト性能の高い⇨➡Ⓚはアスタロスの主力。ガードすれば攻守交代のチャンスだが、上段攻撃や投げは再度⇨➡Ⓚに負けるので出さないこと。単純な中下段の二択はインパクトの的になるので、ナイトメアの⇖Ⓑや、シャンファの⇖Ⓑ+Ⓚのような少し遅めの中下段技を使おう。暴れはつぶし、インパクトは空振りさせられる。



投げ抜けは必須。追い詰めてもこれだけで逆転されてしまう。

## [illegible]

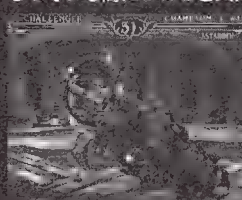
**①基本は時計回り**

アスタロスの攻撃で注意すべきは出の早い⇦Ⓑ、上段スカしの⇨➡Ⓚ、そして投げ技だ。近距離では⇦Ⓑが反時計回り、⇨➡Ⓚが時計回りに強いので、中段がそのまま横移動対策になっている点が強い。

しかし少し距離を離すと、時計回りに動くことで上記3種類の攻撃すべてが届かなくなるのだ。

**②⇦Ⓑをくらったとき**

⇦Ⓑノーマルヒット時はこちらが不利。しかし全キャラクター共通で時計回りにステップガードすれば、⇦Ⓑと⇨➡Ⓚをくらわず、かつ投げも空振りさせられる。また一部キャラを除き、⇦Ⓑをくらっている間に⇧☆⬆と入力して



⇦Ⓑをくらってもこの通り。逆側に走る必要があるキャラも居る。

8WAY-RUNすれば3種類すべてをスカして反撃ができるぞ。

**③ガードさせて横移動**

ガードバックが大きくスキの小さな技をガードさせれば、3種全対応の状況を自分で作れる。

例えばエイミなら⇨Ⓚをガードさせて時計回りに8WAY-RUNすれば⇦Ⓑ、⇨➡Ⓚ、投げすべてをかわせるのだ。ほかにもセルバンテスの⇖Ⓐ+Ⓑやアイヴィーの⇩Ⓑなど、これに当てはまる技は数多く存在するぞ。



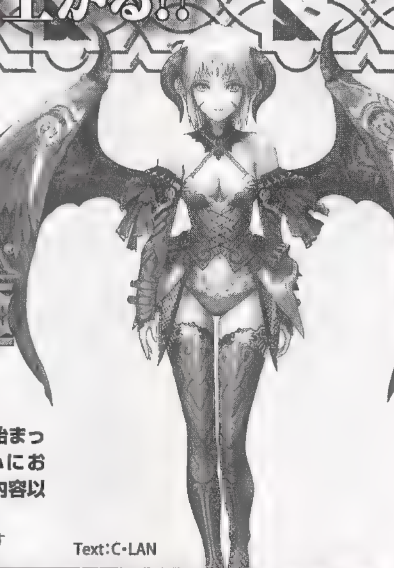
ジークフリートの場合シニスターホールド中Ⓐをガードさせて時計回りではなく、反時計回りの8WAY-RUNで3種全対応だ。

**SCⅢ事典** [illegible]後は、続くしゃがみ状態で⇦Ⓑ.ⒷをBWAY-R[illegible]も反撃できないので、2発目に[illegible]
アスタロス補足：[illegible]は御剣、ジークフリート、ナイトメア、雪華、リ[illegible]ス。ほかのキャラは時計か反時計[illegible]

# 念願のキャップ開放でさらに盛り上がる!?



# D·RU·A·G·A ONLINE THE STORY OF AON





ドルアーガ オンライン ザ・ストーリー・オブ・オーン
■メーカー：バンダイナムコゲームス
■ジャンル：アクションRPG
■操作方法：タッチパネル＋1ボタン
■発売日：2006年3月(稼働中)
■使用基板：SYSTEM256＋PC

**今回は、7月4日から稼動が始まった『Ver1.10』の内容を中心にお届け。公式に告知されている内容以外にも細かい変更は多いのだ。**

※記載内容は編集部調べによるものです

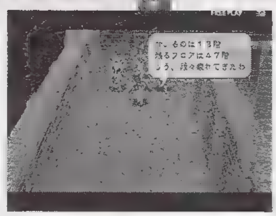
Text：C・LAN

## 似て非なる新バージョンの様相
# Ver1.10の変更点

**これまでにもコミュニケーションタワーに若干の仕様変更などが加えられたが、Ver表記が上がる正式なバージョンアップは初となる。大きな変ぼうを遂げた"虚ろなる魔塔"をはじめ、変わった部分をじっくり見ていこう。**

## 初の正式バージョンアップで訪れた変革

『Ver1.10』の最も大きな変化は、Super系モンスターが新たに配置されたスペシャルクエスト"虚ろなる魔塔"。また、SSS+の開放に伴い、SSSS-以上のランク制限がある、新たなレアアイテムも多数実装されている。まずは主な変更点を解説。



新アイテムを求める冒険者で活況を呈している新"魔塔"。

## 変更点1 虚ろなる魔塔が大幅アレンジ

構造に変化は無いが、エリア4、エリア6を除く各エリアにSuperの名を冠する巨大なモンスターが1体ずつ出現。倒すと灰箱をドロップし、低確率で「天光石」といった新アイテムを入手できる。ダーク系、カースド系の新アクセサリも落とすぞ。



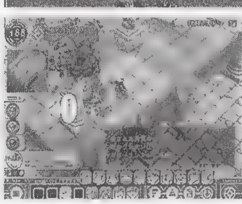
**スーパーモンスター出現！**

Super系モンスターは全8種類。1プレイにつき4回戦える。必ず倒して進もう。

## 変更点2 新アイテムの追加&ドロップ率変更

Super系だけでなく、ほかのクエストやエピックのボスも未開放ランクの装備をごくまれに落とすことがある。これに伴い、ドロップ率にも変更が加えられた模様。例えば"聖地奪還"などのボス・Minotaurは「聖猩々の盾」を以前よりもドロップしやすくなっている。"虚ろなる魔塔"のBlack Dragonも「ドラゴンスレイヤー」を落とすことがやや増えた印象だ。

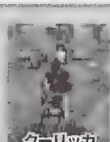




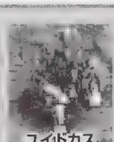
ボスが見慣れない装備品をドロップしたら……熱い！

### タワーのメッセージにも注目

タワーでは、クーリッカが前日に出土した非常にレアな"ラッキーアイテム"を報告してくれるようになったのだ。



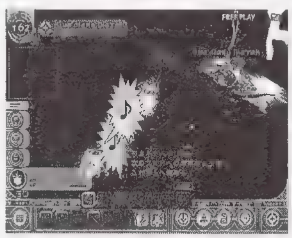
クーリッカ

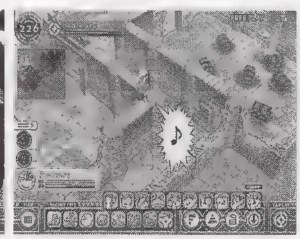


ユイドカス

## 変更点3 レアモンスターの出現率アップ

クエストに登場するレアモンスターの出現率もアップ。しかし、それが一部かすべてかは不明。体感的に"虚ろなる魔塔"、"深淵にひそむ大蛇"、"魔都に降りた天使"は以前より出やすい印象だが、"魔塔"に関してはプレイ回数が急激に増えたため、そう感じるだけかもしれない。なお、レアモンスターも新装備を落とす可能性あり！





前バージョンでは見たことが無いレアモンスターに会えるかも!?

## 変更点4 ランクSSS+の開放

ランクSSSが開放された状態で『Ver1.10』をプレイすれば、自動的にランク上限がSSS+になる。以前カンストしていた場合は、初回プレイでSSS+に上がれる。ちなみに、SSS+の上位ランクはSSSS-で、必要ランクポイントは10万500pts.。これまでと同様、SSS+でランクポイントをいくら稼いでも、残り1pts.の状態でストップする。

## 変更点5 そのほか細かな調整が施された

ほかに"絶対零度の罠"のレアモンスターの灰箱が定位置に出現、"飛沫をかけて"のNinjaのHP増加、コンティニュー時のタイム増加など、細かい修正は多数ある。"盗賊砦の秘密"ではヤング・カイの赤箱の中身が「カモフラージュズボン」に変化。従来の「カモフラージュリボン」がレシピ外合成品だったことに起因すると思われる。

イシターの独り言

**「天光石」以外の新アクセサリ**:ダーク系はプラス能力、カースド系はプラス能力とマイナス能力が同居する性能で、濃い紫の宝石がはめ込まれている。これらはレシピ外合成の素材として最高級で、前回紹介した「エターナルボウ」も"ガデスゴーガン+新アクセサリ×2"で合成可能。ほか、"螢光ノ脛当+新アクセサリ×2→レアメタルグリーブ(ギルガメス脚)"(P109へ続く)、

## レアアイテム獲得のチャンスが大きく増加？
# 新生「虚ろなる魔塔」大解剖

エリア４のレアモンスター、最終フロアのボス、４体のSuper系モンスターと、レア抽選の回数が２倍以上になった“虚ろなる魔塔”。Super系は“試練の旅”青箱系の素材なども落とすので、これらを収集しに登るのもアリ。

Super系モンスターはHPが非常に高く、スタンなどの状態異常攻撃がほぼ効かない。その代わり攻撃力は極端に低く、正面から殴り合っても致命傷は受けにくい。また、Super系の攻撃はギルガメスでガードできないのも特徴（一部パリングは可能）。長期戦になるので、パーティー全体の戦力や状況を見つつ、時間がかかるようならフォース連携を狙っていこう。灰箱の回収は忘れずに！

### ドロップの傾向

Super系が落とす新アイテムは「天光石」、ダーク系＆カースド系アクセサリ、ヤング・カイ用の高ランク装備2種を確認。「サーメットのタブレット」、「イラニスタンの油」、「魔法繊維」、「カーボネイトのタブレット」などの錬金合成素材も落とす。

### フロアパターンは３種類

基本的な構造は従来通り。ローパー系エリアとボスエリアを除く4エリアは3種類のテーブルに沿って決められる。防御力が高いSuper系が多いのはパターンC。これを引いたときは、時間切れに気をつけよう。なお、1回クリアすると6フロア踏破となり、10回クリアで60階の宝物庫に到達。1周クリアとなる。

| | エリア1 | エリア2 | エリア3 | エリア4 | エリア5 | エリア6 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| パターンA | スライム | ブルーナイト | ブラックナイト | ローパー | レッドナイト | ボス |
| パターンB | ブルーナイト | マジシャン | ゴースト | ローパー | ミラーナイト | ボス |
| パターンC | ブラックナイト | ブルーナイト | ミラーナイト | ローパー | ハイパーナイト | ボス |

#### スライム系エリア
### Super Green Slime

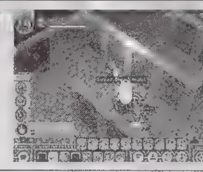
西側中央部のくぼみに出現。Super系の中では防御力が低め。物理攻撃に若干の耐性はあるが、フォースにはめっぽう弱いぞ。ギルガメスのパリングが有効。



見にくい場所に居るので、出現位置を覚えるまでは見落とし注意。

#### ブルーナイト系エリア
### Super Blue Knight

スタート地点から北上して、突き当たりの角を右折した通路に出現。周囲に2体居るRed Slimeに見つかると魔法を撃たれるので、事前に倒しておこう。



奥のRed Slimeを早めに倒した方が戦いやすい。

#### ブラックナイト系エリア
### Super Black Knight

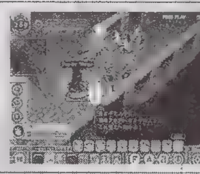
フロア中央に出現。Black Knightと同様、槍での突進攻撃を仕掛けてくる。柱に引っ掛けるか、上方向に突進させて、走り回られないように意識して動こう。



突進で離れそうなときは、あえて攻撃をくらって止めるのも手。

#### マジシャン系エリア
### Super Mage

エリア中央に出現する。瞬間移動を行なうため、見失ってしまうこともある。周囲のマジシャン系の魔法を受けないように、ザコを倒しながら追い詰めよう。



フォースに耐性がある。ザコとの混合攻撃が厄介。油断は禁物だ。

#### ゴースト系エリア
### Super Ghost

中央のT字路付近に出現。瞬間移動するが、Magician系より移動距離は短い。壁の向こう側へ行ってしまったら、深追いせずに近くに出現するのを待とう。



ゴースト族はアンデッドなので、ヒール系のフォースが有効だ。

#### ミラーナイト系エリア
### Super Mirror Knight

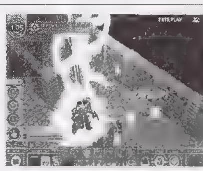
南東の袋小路に出現。特筆すべきは魔法防御力の高さ。フォースでは効果的なダメージを与えにくい。隅に追い詰めてパーティー全員で集中攻撃しよう。



パターンCは、さらにHyper系が控えているので急いで倒そう。

#### レッドナイト系エリア
### Super Red Knight

扉付近の北部に出現する。リーチが長いほか、攻撃速度も速い。物理攻撃には強いが、フォースにはやや弱い。鍵は一区画南にあるので、取り忘れに注意。



扉が近いので、全員がアイテムを取ったか確認して進もう。

#### ハイパーナイト系エリア
### Super Hyper Knight

西側中央のくぼみに出現。物理防御力が非常に高く、通常攻撃中心に戦うと長期戦は必至。魔法防御力は低いので、フォース連携を駆使して撃破しよう。



攻撃を受けるとダウンを奪われるので厄介。フォースを駆使しよう。

## 目玉アイテム 天光石を手に入れろ！

『Ver1.10』の注目アイテム「天光石」は、Super系モンスターが落とす白濁した水色のネックレス。装備すると五つのプラス能力が付加される。従来のアクセサリが霞んでしまうほどの性能を誇り、さらに初のトレード不可属性付き。だが、秘密はこれだけではないらしい。天光石には未知なる要素がまだ隠されているようだ。

| 天光石 |  | 攻撃速度＋5%、移動速度＋5%、クリティカル率＋10%、腕力＋5、知力＋5 |
|---|---|---|




#### レアモンスター Gua'dlang Jha'rah

POP POINT エリア4北東隅

“虚ろなる魔塔”のレアモンスターはRoper系エリアの北東通路に出現。金色に輝く巨大なLizard Man系のモンスターで、力任せに剣を振り回す。手前から出現を確認できるので、鍵を取りに行きつつチェック。壁越しにフォースを使って無傷で倒すことも可能。



参考までに編集部内のドロップ結果を集計。聖印4／化石26／黒焼き13／ドラゴンポット3となった。

主なDROP ITEM：聖印（ヤング・カイ右手）、謎の化石（錬金合成素材）など

**インターの独り言** “アスモダイブーツ＋新アクセサリ×2→ブーツオブウォーガデス（ヤング・カイ脚）”といった合成に使える。「天光石」を探す過程で入手できたら活用するのも手だ。ただし、これらのアクセサリがレシピ合成の素材として使える可能性もあり、実用面で役立つものもある。何が起きるか分からないので、最低限一つは確保しておくのがいいかも。余剰ができたら活用してみよう。

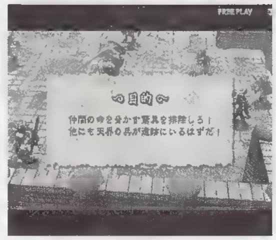
### 青箱＆赤箱獲得後に求めるものは？

# クエスト攻略　前編

**青箱と赤箱を手に入れた後も、同じクエストに通い続ける意味はいろいろある。箱の中身を合成に使う、レアモンスターやボスのレアドロップを狙う、クエストそのものを楽しみたい……。プレイヤーによって動機はさまざまだろう。今回から『Ver1.10』準拠で、2回に分けて配信済みクエストをポイント攻略。調整されたクエストもあるので、再挑戦してみよう。**

## すべてのクエストに再挑戦の価値アリ？

『Ver1.10』では“虚ろなる魔塔”以外のクエストや、パーティーエピックのボスやレアモンスターも新アイテムを落とすことがある。ランクSSS+を目指しながら、クリア済みのクエストも積極的にプレイしてみよう。まだだれの目にも触れていないレアなアイテムが見つかるかもしれない!?



『Ver1.10』はボスがドロップする緑箱への期待度が高まった？

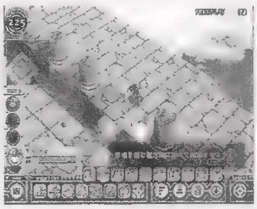
---

## 聖地奪還

| 宝箱のヒント | |
|---|---|
| 青 | 邪なる物にも慈悲を与えなさい |
| 赤 | 幸福な巡り合わせが宝へ導きます |

日替わり　☆☆

邪神像を破壊しながら北西を目指す。難度は低いが、ランクが低いうちはRoper系は強敵なので無理は禁物だ。ボスのMinotaurは邪神像を破壊しないように通常攻撃を中心に戦おう。武器を振り下ろしたときが攻撃のチャンス。



まずは邪神像を四つ破壊。魔方陣に全員が乗るとボス戦だ。

### レアモンスター Hyper Roper

POP POINT：東に突き出した階段上の高台

幸運無くしては出会えないが、一度は遭遇したいレアモンスター。Roper族に共通する特徴として、強烈な接触ダメージとHP吸収能力を持つ。接近戦を挑む際はフォースで速攻撃破を目指そう。



出現しているかどうかは最初の階段を登り、高台に接近すれば確認できる。だが、そこで「シクシク…」は言わぬが華か。

主なDROP ITEM　エメラルドメイス（ヤング・カイ右手）
アンシャーの血（錬金合成素材）　など

---

## とらわれの英雄たち

| 宝箱のヒント | |
|---|---|
| 青 | 邪なる息吹を瞬く間に消しなさい |
| 赤 | 神聖な場所で供物を捧げなさい |

日替わり　☆☆☆

孤立した状態からスタートし、スイッチとトーチを使って道を開きながら北上する。回復ポイントそばのスイッチを全員が踏むと奥に進める。魔軍を倒した後は、急いで瘴気が噴出す罠を解除（攻撃）しよう。ボスはクオックス。

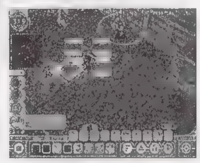


「神聖な場所」はボスエリアに。赤狙い時は供物を携帯すべし。

### レアモンスター Blue Golem

POP POINT：回復ポイントのスイッチで開く扉の前

Blue Knight族の最強種。英雄たちの集合場所となる回復ポイント北の扉前に立っている。クエスト難度に比べると、適正ランクをはるかに超える強さを持つので要注意。アーツなどで気絶させると楽。



レアモンスターを狙った高ランクのギルガメスが多いクエスト。スイッチを全員で踏んでしまわないように気をつけよう。

主なDROP ITEM　王者の剣（ギルガメス右手）
ハイミスリルのタブレット（錬金合成素材）　など

---

## 魔都に眠る死霊

| 宝箱のヒント | |
|---|---|
| 青 | 扉を開ける古の印が宝へと導くでしょう |
| 赤 | この土地の謎はあなたが解くのです |

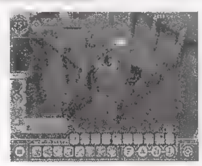
日替わり　☆☆☆☆

床や壁のスイッチを押しながら進む。2番目の部屋と回復ポイント北側の部屋は、床スイッチを踏むとBone SoldierとBone Trooperが出現して閉じ込められる。すべての敵を倒せば解除されるぞ。3番目の部屋は石像裏の壁スイッチで敵を消せる。宝物庫のスイッチは、宝物庫の扉正面の死角となる南側の壁にある。最後に床スイッチ四つを踏むとGreen Roperが出現する。魔方陣の先で待ち構えるボスはLich King。瞬間移動するのでフォースの空振りに注意。

### レアモンスター Gashadokuro

POP POINT：宝物庫内部中央

金色に光るBone族最強種。宝物庫に侵入後、中央の床に黒い影が現れたら出現の合図。動きは遅いが攻撃力が高いので、背後を取りながら攻撃範囲に入らないように気をつけよう。トドメはフォースで。



接近するとゆっくり地面から湧き出す。また、宝物庫内には1体だけMimicが居る。置き土産の気絶爆弾に気をつけよう。

主なDROP ITEM　エーギルドゥーヴァ（ワルキューレ左手）
冥界の雷（錬金合成素材）　など

---

## 熱砂の神殿

| 宝箱のヒント | |
|---|---|
| 青 | 戦場において拙速は遅巧に勝ります |
| 赤 | 砂漠の精霊が四方を守っています |

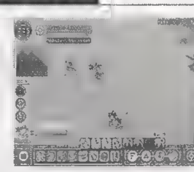
日替わり　☆☆☆☆

魔像を破壊し、Death Warriorを倒して結界を弱めていく。魔像の破壊だけでは結界が解けないので注意。四隅にはFire Spiritが出現。4体すべて倒しておくといいことがあるかも。ボスはBacuraRC79。斥力場展開時以外は無敵なので、ショートレーザーとリングレーザーは回避に専念。斥力場は通路を渡って本体に密着すれば押し戻されずに済む。ボスのHPが減少するとショートレーザーを乱射するため、1回目の斥力場時にフォース連携でカタをつけたい。

### レアモンスター Master Assasin

POP POINT：砂漠北西部

白いフードをまとった巨大なAssasin。砂漠の北西を歩き回っているので、魔像を壊す前にチェックしておこう。攻撃方法は間合いを離しての飛び道具がメイン。一撃の威力が低いため、戦いやすい敵だ。



「真鍮のダイス」はレシピ合成の素材になる。入手方法が限定されているため、手に入れたら大切に保管しておこう。

主なDROP ITEM　魔神の靴（ギルガメス脚）
真鍮のダイス（錬金合成素材）　など

---

**イシターの独り言**
“魔都に降りた天使”に続いて、7月頭にも新SPクエスト“魔神の地下要塞”が配信された。“石巨人の洞窟”の続きとなる内容で、難易度は8！　Wispが漂う洞窟内でMinotaur、新ボスのFlame Jinn+Ice Jinnを撃破後、Bacura、Stone Statue×4とボス戦が続く。いずれのボスもHPが極めて高い。腕に自信のある冒険者は配信されたらぜひチャレンジ！

## 命を賭して

| 日替わり | ☆☆☆☆☆ |
|---|---|

| 宝箱のヒント | |
|---|---|
| 青 | 命を賭して守りきりなさい |
| 赤 | この土地の謎はあなたが解くのです |

魔軍の情報を持つ伝令兵クーリッカを護衛し、ユイトカスが待つ北東の丘まで送り届ける。先行して道中の敵を殲滅しながらゆっくり進んでいこう。中盤の橋を渡った直後、伏兵の襲撃を受けるので、何人かは待機しておくこと。

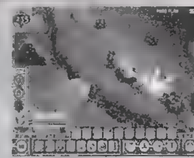


敵の数はあまり多くはない。少し先行して進めばOK。

### レアモンスター Hyper Slime

| POP POINT |
|---|
| 北西部石板の先の離島 |

巨大なSlime族。動きが遅く攻撃力は低いため、レアモンスターの中ではかなり弱い部類だ。出現ポイントの離島には、北西に立つ石板を攻撃すれば行ける。石板が倒れて橋になり、離島に侵入できる。



「ドラウプニル」を求めるワルキューレの参加率が高いクエスト。ハズレアイテムとして、スライムの体液各種を落とす。

**主な DROP ITEM** ドラウプニル(ワルキューレ腕) 霧の玉(錬金合成素材) など

## 空の聖都ラ・ケウ

| 日替わり | ☆☆☆☆ |
|---|---|

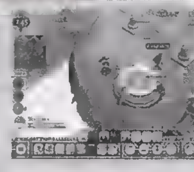
| 宝箱のヒント | |
|---|---|
| 青 | 護るべき者を護りなさい |
| 赤 | 失って良い命など有りはしません |

魔軍に制圧された宮殿の聖舞台へ向かう。イナーナ、シスナ、オーン騎士団を守りながら進む。味方が倒れやすいポイントは二つ目の島。北端で騎士を挟んで攻撃するBlue Captainは、追加効果のある攻撃や範囲系フォースで即座に倒そう。ヤング・カイはヒールで騎士のHPを回復可能。三つ目の島ではシスナ救出班とイナーナ護衛班に分かれる。シスナを助けるとイナーナが北東部の転送陣に移動。襲撃してくる魔軍を倒そう。橋では中央に待機して伏兵を撃退する。

### レアモンスター Dragonman

| POP POINT |
|---|
| シスナ逃走地点東ルート・転送円の左 |

シスナが逃げるルートは2種類。このうち、東ルートの転送円そばに出現する。見た目と攻撃方法は"虚ろなる魔塔"のGua'dlang Jha'rahとほぼ同じ。騎士を守りつつ戦う場合は状態異常攻撃を駆使。



出現すると足止めをくってしまうので、シスナが東へ逃げたときは、救出に向かうメンバーは二人以上が望ましい。

**主な DROP ITEM** 魔竜の顎(ギルガメス左手) 謎の化石(錬金合成素材) など

## 国家機密を追え

| 日替わり | ☆☆☆☆☆☆ |
|---|---|

| 宝箱のヒント | |
|---|---|
| 青 | 双子に慈悲を与えなさい |
| 赤 | 語り合いは理解と富をもたらすでしょう |

エリア一帯のScout Leaderを全滅させると鍵を入手して先へ進める。これを繰り返して盗賊砦の最深部を目指す。飛び道具が無いキャラは、Scout Leaderを地形の隅に追い込むようにして1体ずつ丁寧に倒していこう。

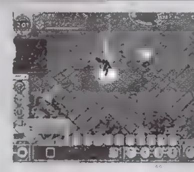


ボスはMinotaur×2。ほぼ同時に倒すと……。

### レアモンスター Orc

| POP POINT |
|---|
| ボスエリア西側 |

ボスエリアの南西部に出現するScout族の最強種。あまり攻撃的ではないが、周囲に通常のScoutが居て、ボス2体と同時に戦うことになるため油断は禁物。Orcを最優先で集中攻撃して倒そう。



目立つ姿をしているが、エリアが比較的広いため見落とす可能性がある。ボスと戦う前に周囲を歩き回ってチェック。

**主な DROP ITEM** スペースビーストボディ(ゼオバルガ体) 真鍮のダイス(錬金合成素材) など

## 魔都に降りた天使

| スペシャル | ☆☆☆☆☆ |
|---|---|

| 宝箱のヒント | |
|---|---|
| 青 | 無闇に敵を増やすのは愚かな行為です |
| 赤 | 宝物庫にふさわしき供物を与えなさい |

ゼオバルガを追ってきた嵐の使徒2体との戦い。いきなりAnemoneとの戦いから始まる。ブレードが回転すると無敵になるので、その前に倒し切るのがベスト。道中は炎の罠が設置され、要所を封鎖するCelestial Commanderが強敵。Hyper Knight系に近い性質を持ち、スーパーアーマーをまとっているのでゴリ押しは禁物。宝物庫の扉を開けるスイッチは、南側の壁の中にある。ボスは雷属性のBronte。ボスは2体とも「天界のプレート」を落とす可能性がある。

### レアモンスター Efrit

| POP POINT |
|---|
| 宝物庫内部 |

宝物庫を漂うSpirit系のレアモンスター。扉を開けた瞬間に出現しているかどうかが分かる。物理攻撃はほとんど効かないが、フォースには弱い。右記のほか「イラニスタンの油」などもドロップする。



宝物庫の扉を開けるまでは目視不可能。南の閉じ込められる部屋から、強引にフォースでスイッチを押すこともできる。

**主な DROP ITEM** スクロールオブホータン(ヤング・カイ左手) 正義の炎(錬金合成素材) など

## 怒れる竜ラパックス

| スペシャル | ☆☆☆☆☆☆☆ |
|---|---|

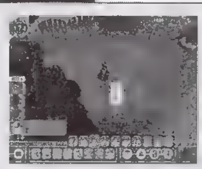
| 宝箱のヒント | |
|---|---|
| 青 | 生まれし同胞を速やかに粛清しなさい |
| 赤 | 三日月の星空は泉に輝きをもたらすでしょう |

始まるや否やシエーレが逃げた通路にBlue Wispが入り込んでいく。一人が急いで通路に向かってターゲットになり、広場に引き戻そう。そのままだれかが囮を担当し続け、広場にRapax親子とWispを引き止めておけばメンバーやシエーレの安全を確保できる。また、ランクS以上のゼオバルガなら無限軌道以外の脚+反撃装備+トランスフォーメーションでWispを消す荒業が可能。ボスはRapaxの同胞であるLesser Dragonの群れ。フォース連携で速攻撃破しよう。

### レアモンスター Blob

| POP POINT |
|---|
| ボスエリア南西部 |

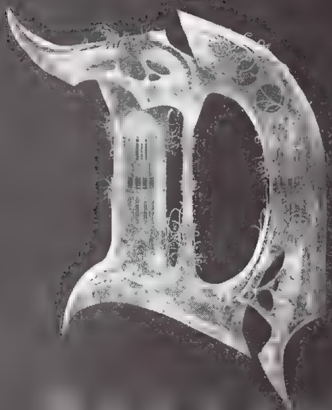
Ooze族の最強種。ボスエリアの南西の端付近に出現する。注意点は、ボス戦が始まった場所からは見えない位置に居ること。Lesser Dragonと戦いながら、折を見て左上へ行き出現を確認しておこう。



物理攻撃には耐性があるが、フォースで大ダメージを与えられる。なお、液状化して高速移動している最中は無敵だ。

**主な DROP ITEM** ダイヤモンドメイス(ヤング・カイ右手) エリクサー(錬金合成素材) など

**インターの独り言** **ザコ敵のレアドロップ**:ザコ敵は店売りアイテムやバランスを落とすことが多いが、低ランク用のレア装備も落とす。例えば"虚ろなる魔塔"のザコはアドベンチャーグローブ、アドベンチャーブーツ、リフレクトシールド、イーグルバウンス、サファイアメイス、スクラップヘッド、ヒーローズバンテージ、ホエールブーツなどを落とす。余裕があれば倒して進もう。



©SEGA 2004, 2005

# 新風目前！ やり残しは無いか？

**続編の発表で、がぜん盛り上がってきた人も多いのでは!? 現状のダンジョンを隅から隅までやり尽くして、来るべき日へと備えよう。**

Quest of D Ver.2.02b 護符の継承者
■メーカー：セガ
■ジャンル：ネットワーク対応カードアクションRPG
■操作方法：タッチパネル＋アナログレバー＋4ボタン
■バージョンアップ日：2006年3月27日（稼働中）
■使用基板：Chihiro™

文中の略称:スケルトンナイトT＝スケルトンナイト　ハイサラマンダー＝サラマンダー　トップヘヴィコカトリス＝コカトリス　ミノタウロスサージェント＝ミノタウロス　ロイヤルリザードマン＝Rリザードマン　ガレス＝黒騎士　ガヘリス＝白騎士

## 今月号の付録カード "裡門頂肘"について



今月号の付録は、何とEXカード"裡門頂肘"だ!! おなじみ、バーチャファイターシリーズの主人公「アキラ」の代表的な技で、数少ないナックルのスキル。ぜひデッキに入れて、使ってほしい!! さらに、次号も何か付くぞ!?



最難関ダンジョンシングルプレイ攻略

# 堕ちた英雄一人旅 ～ヴァンガードラッシュ編Ⅱ～

前回フロア2まで進めた、ヴァンガードラッシュを使ってのシングルプレイ。今回は一気にラストまで攻略していく。パターンになる場所をしっかり押さえて、ムダなダメージをくらわないように。

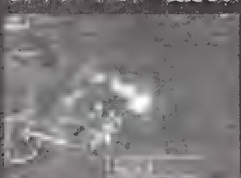
Text:真瑠世

## FLOOR 3

FLOOR 3からはソング オブ パワーを多く使う。前半で1回、後半で2回の計3回使う形だ。

### 前号までのおさらい

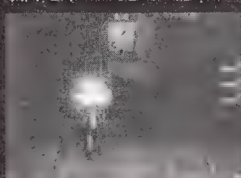
このプレイでは、初期DEX91を確保する。そしてグレートソードの場合は初期STR65、ナイトソードならルビーの原石を抜き、EN回復とコンセントレーションへ変更しよう。



グレートソード2本が理想だが、ナイトソード2本でも全く問題は無い。

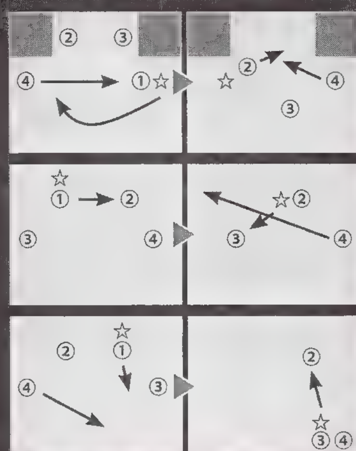
### 回復の泉

回復の泉は1回の使用で約5秒のタイムロスになる。ただし、フロア2までが不完全でもここでしっかり回復できるので、逆にフロア3以降を早めに覚える方がいい。



これ以降回復場所が無いので、ここからが本当の勝負になってくる。

### ＜FLOOR 3　分岐無しパターン＞

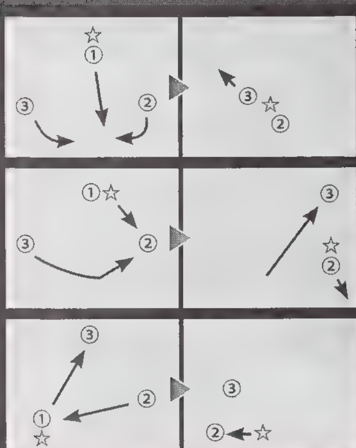


部屋に入ってから補助魔法を使う。①のコカトリスに背後から強攻撃→1セット。図のように回り込んで②のスケルトンナイトを1セット→ダッシュ攻撃で動きながら倒す。

左部屋スタートで、入室後に補助魔法。①のコカトリスは背後から強攻撃→1セット。その場から②へ1セット。すぐに③へ2段→1セット。これで④の突進をかわせる。

右部屋も入室後に補助魔法。①のコカトリスは背後から強攻撃→1セット。次は③のスケルトンナイトをダッシュ攻撃→2段→ダッシュ攻撃→2段で、動きつつ倒す。

### ＜FLOOR 3　分岐有りシノビパターン＞

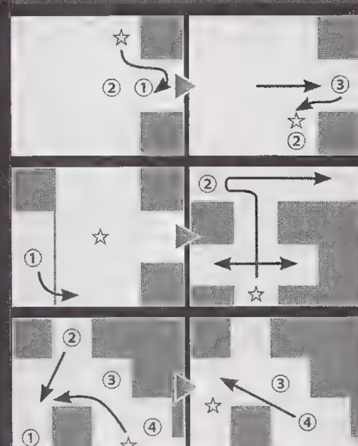


左部屋スタートで入室後に補助魔法。シノビの背後から2段×2。そしてミノタウロスへダッシュ攻撃。すぐに③のスケルトンナイトへ1セット。後は交互に攻撃だ。

右部屋は補助魔法を使わない。シノビの背後から2段×2。すぐに②のスケルトンナイトに2段→1セット→ダッシュ攻撃。これで③の突進をかわせるので、背後から攻撃。

入室後に補助魔法。①のスケルトンナイトの背後から2段→1セットで③のサラマンダーへ当てる。すぐに②の背後から2セット。後はサラマンダーと交互に攻撃。

### ＜FLOOR 3　分岐有りコカトリスパターン＞



必ず右部屋から始める。入室後に補助魔法。①のコカトリスの背後から強攻撃→1セット。そして前転でくぼみから出る。②は背後を取れるので2段→1セット。

泉で左からミノタウロスが来たらこのパターン。左図:右部屋終了時に中央に居るサラマンダーをダウンさせる必要無し。右図:左部屋終了後コカトリスが②に居る。

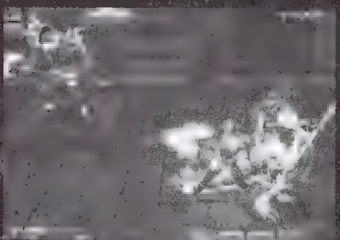
入室前に補助魔法。レバーを引いたら①のコカトリスへダッシュ攻撃→1セット。回り込んで②もくぼみで撃破。③④は、サラマンダーが近距離のときは優先して倒す。

**QoD 補足** 各部屋補足：部屋に入る前のミノタウロスやスケルトンナイトは必ずダウンさせておく。また、分岐無しの最後の部屋は、戦闘中に左部屋にスケルトンナイトがやってきて魔法を撃ってくることがあるので、画面右上のミニマップに赤い点が見えたら視点を左部屋へ向けるようにすること。それ以外は基本的にミノタウロスへ視点を向けよう。

## 3連ルームガーダー

**慣れないうちは非常に難しい3連ルームガーダー。スチールボディを使って、動きを覚えよう。**

基本的な動きはスレッシャーテイルと似た形になるが、複数の敵を相手にするのは厳しいので、敵の動きを見ながら臨機応変に攻撃対象を変えるのがポイント。強攻撃で敵を浮かせて接地までの時間を稼ぐことと、背後から攻撃することが重要になる。なお、3連ルームガーダー突入前には武器を持ち替えておくこと。



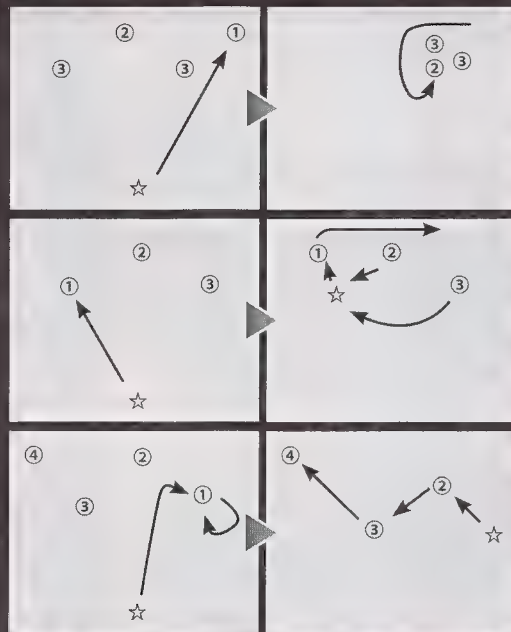
どのルームガーダーも最初はパターン→後半はアドリブ、となる。フリーの敵へ意識を集中しつつ、攻撃時は敵の体力をよく見よう。

### 乱戦時の対処

フロア3最後、3連ルームガーダー2戦目での乱戦時の立ち回りが、ヴァンガードラッシュのだいご味。これを覚えればクリアが近付くぞ。

フロア3の場合は、敵が密集しているときはコカトリス、スケルトンナイトをダッシュ攻撃や1セットで吹っ飛ばして複数の敵をダウンさせる。敵があまり密集していない場合はコカトリス、スケルトンナイトを瞬殺だ。また、乱戦時は強攻撃→コンボを狙うよりも、1セットやダッシュ攻撃で攻撃兼移動を重視しよう。この場合、フリーになっている敵に対して直線上に攻撃を仕掛けるのではなく、横切る形で攻撃するのがポイント。そして、どの状況でも敵の横、あるいは背後を取るようにして、振り向くまでの時間を稼ごう。

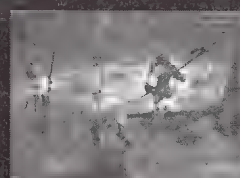
3連ルームガーダーではラスト2体のさばき方が重要。タックルをかわして強攻撃→コンボが基本だが、タックルを誘導する際にT→Fの順にタックルを誘うこと。これはTを発狂させずにFを倒すための動きで、逆だとFを攻撃しづらいぞ。



①のネクロマンサーへ2段×3。ここは3段目を出し切らないように注意。次は図のように回り込み、②のRリザードマンを背後からロックして強攻撃→1セット。ここでクリムゾンガーゴイルが攻撃してきそうなら、ひとまず後退後にダッシュ攻撃→2段で倒す。残ったクリムゾンガーゴイルは劣化した武器で交互に攻撃しよう。

①に1セット。その場で一瞬待って②のタックルを前に避けながら、①に1セット→2段。ここから上の壁に沿って回り込みながらスパンキー2体を倒しつつ、オークチーフに強攻撃でとどめを刺そう。残った2体はFに強攻撃→1セットを狙う。Tの接近を見て逃げれれば、Fのダウンに巻き込めるぞ。

①のサラマンダーに背後から2セット→前転。視点を④に向けつつ①へ1セット。この後は②と③へダッシュ攻撃を当てながら、④のデーモンを優先。最初に③が接近してきた場合は③を優先するのもいい。最後の②(ミノタウロスコマンダー)は背後から攻撃して発狂させ、起き上がり後の攻撃を前転でかわしてとどめを刺そう。



乱戦時は、ダウンを優先するか体力の少ない敵を瞬殺するかの判断が大事。素早く見極めよう。



オークチーフのタックルをかわす順番も重要。強攻撃で浮かせた後は、いつでも巻き込めるぞ。

## ガレス&ガヘリス戦

**限りなく慎重に。ダメージをくらうなら離脱を選ぶくらい回避に重点を置けば、後で役に立つぞ。**

### 完全パターンで中央へ

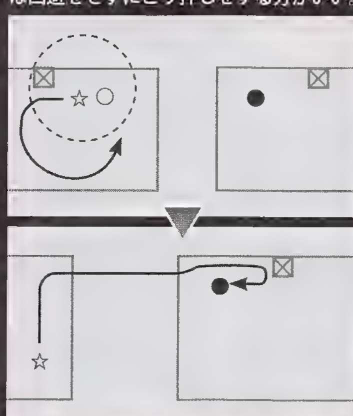
まずは白騎士を中央へ送るわけだが、完全にパターンになるのでしっかり覚えよう。ワープ後に燭台をタッチして奥の移動床で補助魔法とスチールボディを使う。そして手招き中に背後から4セットを決めよう。これで3連衝撃波が来るので、しっかり避けた後にダッシュ攻撃→1セットと決める。ここで2回目の衝撃波が来て、白騎士を中央へ送ることができるぞ。1セットを決めて離れる瞬間に、燭台をタッチすること。



背後から4セットで最初の衝撃波が来る。回避しづらいようなら、4セット目を白騎士の正面から当てるといい。

### ガレスもほぼパターン

白騎士の3連衝撃波を避けつつ白のオーラをまとい、図のように衝撃波を回り込みながら奥の移動床を目指す。ここまでの動作がスムーズなら、奥の移動床の前にギリギリ乗ることができ、黒騎士は奥の移動床の接岸付近に居る。黒騎士は最初のダウンを奪うまでが厄介だが、移動床から降りる際に前転で背後を取れば解決するだろう。なお、1回目の衝撃波後に白騎士の攻撃が来るが、これは回避をせずにごり押しをする方がいい。



素早く移動床に乗れば、中央の白騎士からの攻撃は1～2回で済む。2回目の衝撃波を回避しながら燭台に触り、そのまま衝撃波が当たらないギリギリの場所を移動しよう。

### 合流後は慎重に

連係スキルで挫折しやすいのが、中央へ送った後。ここではノーダメージを目指すくらい、慎重に攻撃のチャンスをうかがっていこう。

白騎士をロックしつつ、黒騎士を視界に入れ、白騎士攻撃中でも回避を優先する。白騎士からやや離れた位置で旋回しつつ、相手の出方をうかがおう。何もしていないとき、特に後ろへ下がっているときに接近すると、ダッシュ攻撃をくらいやすいので注意すること。また、白騎士が発狂したときは通常よりも間合いを遠めにして、発狂が収まるのを待つ方が賢明。旋回運動の円上に燭台を入れておき、こまめにオーラを付け直すといい。

なお、1セットを狙う余裕が無さそうなときは、強攻撃で様子を見ることも重要だ。



なぜ攻撃をくらってしまうのか？原因の大半は相手との距離が近いか、2体を視界に入れてないからだろう。

**DOD2事典** クリア済みスキル補足：ハードスラッシュ、ライジングスラッシュ、ナックル強攻撃でもクリアが確認された。残すところはアーマーブレイカーなどの両手斧連係スキル、僧侶、魔法使いの連係スキルだが、どれも道のりは険しい模様。フロア3のマップ運がタイム短縮に必要不可欠になってくるため（分岐無しパターン）どれも一筋縄ではいかないだろう。

# ラスボス&賞金に関する情報をお届けするぞ!

SEGA PROFESSIONAL TENNIS Power Smash 3™

トーナメントモードの最後に登場する最強のプレイヤー、キング&デューク。彼らは強力なサーブと正確無比なストロークを武器に闘いを挑んでくる。そんな二人に勝つためのコツと、CPU戦で高額賞金を獲得するための条件を紹介するぞ。



パワースマッシュ3
■メーカー:セガ
■ジャンル:スポーツ
■操作方法:8方向レバー+2ボタン
■発売日:2006年5月(稼働中)
■使用基板:LINDBERGH

Text: たてしゅ

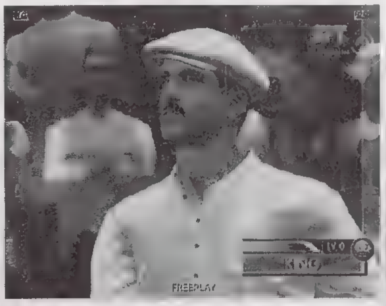
## キミはもう見たか? テニス界最強の男、キング見参!

トーナメントモードをすべてストレートで勝つと最強のCPUキャラ、キングと対戦することになる。

キングに勝つためには、サービスゲームを落とさないことに尽きる。MAXまたはそれに近いサーブを打ってキングのリターンの威力を弱める。後はパワーをためたボールをどんどん打ち込み、体勢が崩れたところをスマッシュで決めよう。

また、キングは必ずMAXサーブを打ってくるため、レバーをニュートラルの状態でリターンしないとアウトになってしまう。こちらのリターンに対してはネットに出てボレーを狙ってくることが多い。パワーをためる余裕が無いときはスライスで打ち返し、強いボレーを打たせないようにするといいだろう。

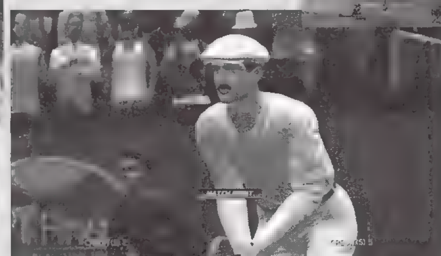
長袖のシャツにハンチング帽と、クラシックな出で立ちで登場するキング。使用しているラケットはウッド製。しかし見かけによらず、強力なサーブを打ってくるぞ。

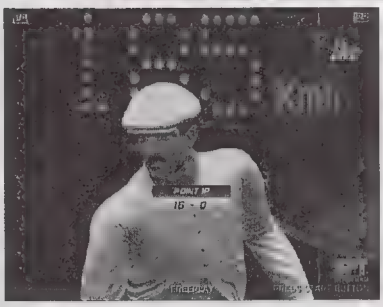



### KING 出現条件

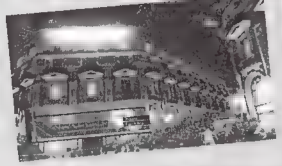
トーナメントモードの5試合を、コンティニュー無しですべてストレート勝ちでクリアする



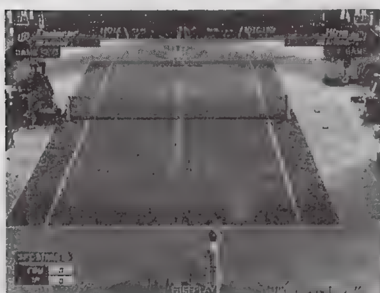


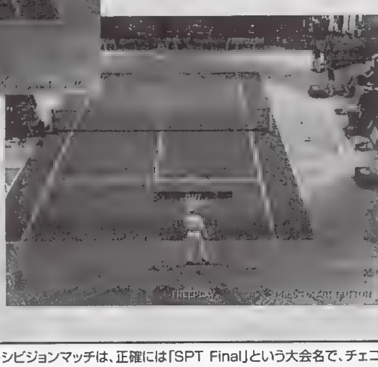



パワーをためて、トップスピンのボールをキングの居る方と反対サイドへ徹底的に打ち込む。相手の体勢が崩れ、山なりのボールが返ってきたらグランドスマッシュを狙おう。たまにスマッシュをロビングで返されることもあるが、決まるまで根気よく攻撃を続けよう!



キングは、ベースラインから一歩踏み込んだ位置でプレイすることが多い。ライジングでボールをたたき、こちらにパワーをためるスキを与えない。






リターン時はレバーを入力すると、威力に負けてどこに打ってもアウトになってしまう。相手がネットに出てきたら、スライスで相手の逆サイドへボールを返そう。そして体勢を整えながらエースを狙うチャンスをじっと待つ。不十分な体勢でのトップスピンは禁物だ。

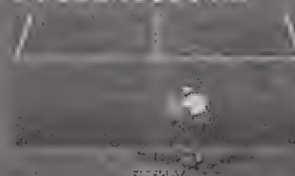
### 新たなる刺客、デュークも登場!

キングの出現条件を満たし、なおかつ試合中に一度もデュースにされること無く、相手に許したポイントの合計を5ポイント以下に抑えると、エキシビジョンマッチにはキングではなくデュークというキャラが出現する。キングとはプレイスタイルが異なり、積極的に前に出てボレーやスマッシュを狙ってくるのが大きな特徴だ。

動きも非常に機敏なので、中途半端な威力のショットやロビングを返すと、簡単にたたかれてポイントを奪われてしまうのだ!



[illegible]




[illegible]

パワスマ外伝
エキシビジョンマッチは、正確には「SPT Final」という大会名で、チェコのプラハが舞台になっている。ここで使用するコートのサーフェスはカーペットという設定になっているので、ボールの軌道はハードコートのそれに近い。ちなみにダブルスでは、全3試合をラブゲームで勝利すると、キング&デュークのペアと対戦することができるのだ。

## 目指せSランク！ CPU戦の賞金計算の秘密に迫る

賞金を稼ぐためのポイントはいろいろあるが、特に高得点が出やすいのは、右側のリストにある条件を満たしたときだ。

トーナメントモードであれば、できるだけMAXサービスを多く打つ。そして相手の体勢が崩れたところへスマッシュ打つのが基本のパターンだ。さらにポイントとなるのが、「なるべく強いショットやアングルのついたショットを打つ」という条件。常に強い球や、キツイ角度の球を打つように心がけよう。

一方、チャレンジモードでは連続してグレート以上の成績でクリアすることが必須条件。さらに途中でエクセレントを1回以上必ず取らないと、最終ステージで50万ドルクラスの高得点が狙えるミッション（何と対戦相手はキングだ!）が登場しなくなってしまうのだ。

また、ゲームの途中で失敗せずにパーフェクトでクリアすることも得点稼ぎには欠かせないポイント。無論、タイムボーナスをなるべく多く取っておくことも重要だ。

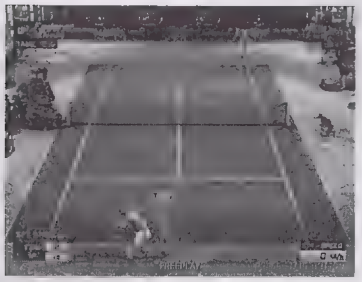
### 高得点になる条件とは？

**●チャレンジモード**

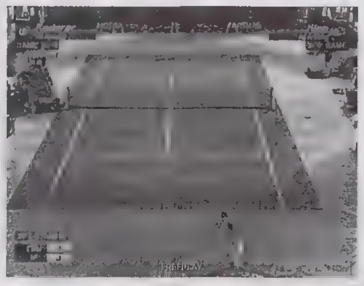
- ミッションを成功する
- 連続して成功する
- パーフェクトでクリアする
- 短時間でクリアする

**●トーナメントモード**

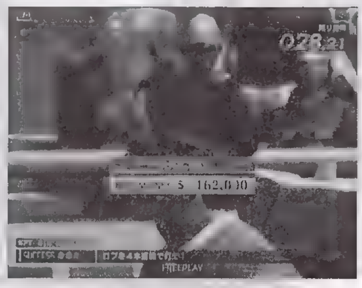
- マックスサーブを打つ
- 強く、キツイ角度のショットを打つ
- ミスをしない
- スマッシュを決める



今回は後半のステージでもエースが比較的取りやすくなっているので、サーブの出来はスコアに大きく影響する。



相手が体勢を崩し、緩いボールが返ってきたらできるだけ早く構えてグランドスマッシュを狙っていこう!



途中で失敗せずに、連続でサクセス（成功）させることも重要。これができるのとできないのとではかなり差が出てくるのだ。

## 1,000,000$はもう目前！ チャレンジモード後半ステージ攻略

ここでは賞金27万または30万ドルクラスの高レベルのミッションの中から、比較的攻略しやすいものに絞って解説していく。ノルマを達成するためにはある程度ラリーを続けなければいけないので、序盤のステージでタイムボーナスの貯金をたくさん作っておくことが重要となるぞ！

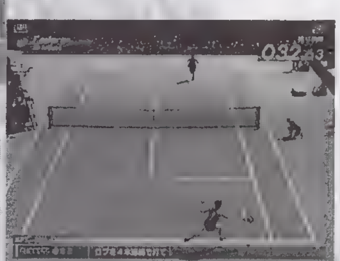
### ロブを4本連続で打て！

序盤のステージで出てくるミッションと同様に、時間短縮を図るためリターンからロビングを使用する。リターンは必ずストレート方向に打ち、以後のロブはクロスを中心に上げていこう。

ここでのポイントは、パワーをあまりためずに打つこと。パワーをためてからロブを上げると、その間に相手が体勢を整えてしまうので、かえってスマッシュの餌食になりやすいからだ。最後の5本目だけは、強いボレーやスマッシュを打たれても構わないので、ダイビングして体制が崩れてでもボールに触って、ノルマを達成しよう！



だんだん体勢が苦しくなってくるが、最後はダイビングしてでもいいからボールに触ること。どんなに威力の無いボールでも、あるいはアウトになるようなボールであっても、ラケットにさえ当ててしまえばこっちの勝ちなのだ！ それまではスマッシュを打たれると厳しいが、ボレーであれば拾うのは難しくないハズだ。



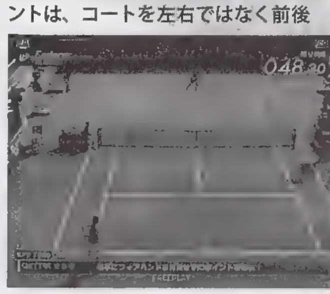
パワーをためずに左右にボールを散らしていこう。相手がネットに出てくる時間を与えないように、ボールがバウンドしたところをライジング気味に打っていくといい。ハーフボレーで打ち返される分には全く問題無いので、後はスマッシュさえ防げればオーケー。相手に不十分な体勢のまま「打たせる」ことが肝心だ！

### フォアハンドを打たせずにポイントを取れ！

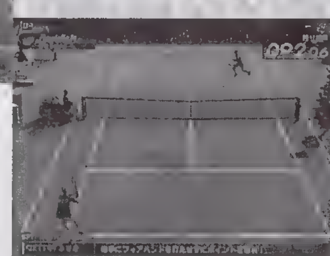
フォアハンドを打たせないためには、自分が左側のサイドに構え、相手を画面の右側に誘導して逆クロスに打ち合う体勢を作ることが必要だ（相手が左利きのナダルの場合は、左右が逆になる）。

このミッション攻略の最大のポイントは、コートを左右ではなく前後に相手を揺さぶること。なるべくフォアハンド側に回り込まれないようにするためだ。

また、このミッションはリターンエースを決めてもノルマを成功したことにはならない。サーブレシーブはきわどいコースは狙わない方がいいだろう。



コートの左側に居れば、相手はバック側に打ちにくくなる。逆クロスで向き合ったら、ベースライン際への深いボールと、浅い位置へツイスト気味に打つ短いボールとを使い分けて相手の体勢を崩していこう。この打ち方は対戦でも使えるテクニックなので、このミッションでマスターしておこう。



ドロップショットのような短いボールで相手の体勢が崩れたら、ストレートへ打ち込んで勝負してもいい。また、グランドスマッシュを打つときはタイミングを間違えるとバックハンドボレーになってしまうことがあるので、フォア側にボールがあるのを確認してからスイングに入ろう。

**パワスマ外伝**

デュークがときどき使うアンダーハンドサーブは、実はどのプレイヤーでも使用することが可能。やりかたはトスを上げる前に、レバーを下に入れながらボタンを2個同時押しするだけなので、とても簡単だ。威力は無いが、対戦プレイ時に相手の意表を突くための隠し球として使うといいだろう。

# 鉄拳5 TEKKEN 5 DARK RESURRECTION

## この夏、闘いの熱狂に身を投じよ!!

大規模な大会が続き、盛り上がり続ける鉄拳シーン。今回は新たに新たに見付かったネタに加え、フェンの集大成攻略、東西の強者が集まった「マタドール杯」のリポートをお届け！

| 鉄拳5 DARK RESURRECTION | |
|---|---|
| メーカー | バンダイナムコゲームス |
| ジャンル | 対戦格闘ゲーム |
| 操作方法 | 8方向レバー＋4ボタン |
| 発売日 | 2005年12月13日(稼働中) |
| 使用基板 | SYSTEM256 |






対戦攻略

**リリ**

**まだまだ伸びる起き攻めイリュージョン。ワンチャンスから試合をモノにせよ!!**

Text：ハメコ

### 背後から浮かせてのダブルアップ☆

相手を背後から浮かせた後は立ち⇒⇒と決め、少しだけ前ダッシュして⇧を出せば強力な起き攻めとなる。ここで相手が横転受け身を取ると、側面を取って大幅に有利となり、マッターホルンキャノン(⇩)が確定!! 軸ズレに左右されない⇨⇒前ダッシュ～⇒ブラッディマスカレード・ハーケン(⇩)まで入る。横転受け身以外の行動には⇧がヒット。⇧空中ヒット時はテンペスト(背向け中)まで決めよう。



横転受け身に対して側面を取れる。横転受け身以外には⇧がヒットするため、出し得の起き攻めだ。



背後から浮かせた後は、とにかく⇧につないで相手を裏返す。若干距離を詰めてから⇧を出すと……

### 壁際での安全ダブルアップテクニック♪

壁やられ・中の相手に対し、を決めてから一瞬待って⇧を出すと、壁受け身に対し側面を取れる。すぐさまトライアングルスプレッド()を出せば側面ヒットとなってガード不能、さらに後転受け身も取れないため⇧で追撃できるのだ。なお、相手が左側に壁受け身を取った際は距離が近く⇧も決められる。壁受け身を取らない相手には⇧がヒットするため、飛び越し～テンペストよりも安全なのが利点といえよう。



トライアングルスプレッドが確定。壁受け身を取る瞬間に⇧を合わせられれば、どんな状況からでもこの起き攻めは可能だ。



壁やられ・中の相手にを決め、少し待って⇧。壁受け身を取る相手に対して側面を取れるため……

## ダメージ効率を上げろ!



対戦攻略

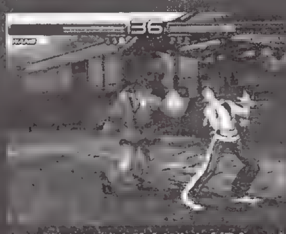
Text：[illegible]

リーチの長い浮かし技である挑領(⇧)は中距離でのスカし確定に重宝する。ヒット後は空中コンボが可能だが、遠距離ヒット時は立ちが届かず、立ち⇒打突連拳(⇦)×2⇒双把(⇨)というコンボが決まらない。この状況では同じダメージの打突連拳⇒立ち⇒前ダッシュ～鷹雙展翅(⇩)(要2発目ディレイ)を決めよう。

残月(⇧⇧)を決めた後、壁と相手キャラの間に少し距離があり、前ダッシュ～崩拳(⇩⇧⇨)では壁やられ・中になってしまう、といった状況では、前ダッシュ～立ち途中(⇩⇧➡)⇒崩拳がベスト。立ち途中はヒット時8フレーム有利になるので、背向けの相手にヒットさせた場合は崩拳を最速でつなげば地上コンボになる。



女性キャラクターには挑領→打突連拳×2→前ダッシュ～鷹雙展翅が決まるぞ。



[illegible]中にで立ち途中を出す場合、[illegible]が[illegible]だと立ちになるので注意。

## 壁際で戦力アップ!!



対戦攻略

Text：ショウ

ジンの壁際でのテクニックを紹介しよう。まずは、空中コンボの締めなどに転掌絶刀(⇧)を使い、相手を壁に当てよう。その後、右正拳追い討ち(相手ダウン中に⇩)と(⇨☆⇩☆⇦)での飛び越しの二択が強力だ。飛び越し後には振り向き(⇩)⇒追い突き(立ち途中)をヒットさせ、空中コンボに移行しよう。

相手との距離が遠くても、壁にヒットさえすればどこからでも狙えるのが利点だ。踏み込み下段回し蹴り(⇨☆⇩)や右下段回し蹴り(⇧)カウンターヒット後など狙う場面は多い。相手が受け身を選択した場合は、右正拳追い討ちを出そうとしても自動的にしゃがみ()となるのでリスクが無い。継続して壁攻めができるぞ。



前ダッシュからの(⇨☆⇩☆⇦)で飛び越すことができる。

たとえばこのように遠距離から転掌絶刀をヒットさせても……



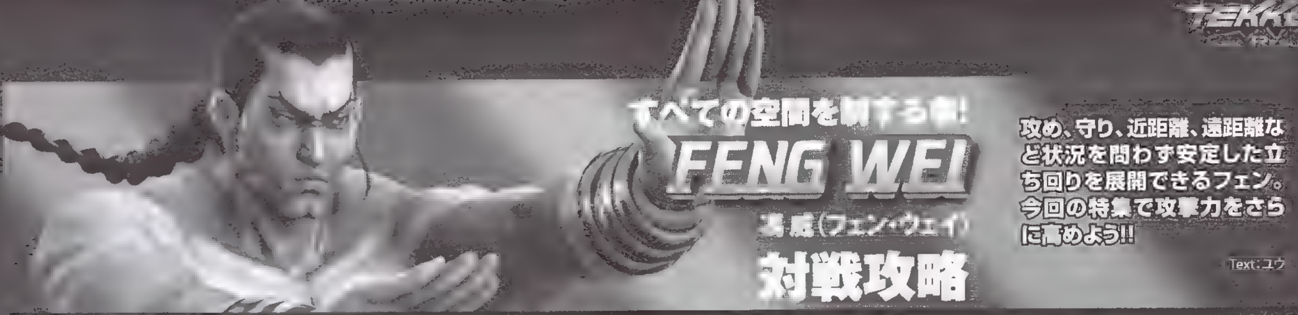
重要なのはタイミングだ。慣れればすぐにマスターできるぞ。



TEKKEN 事典DR

リリ補足：何とデ[illegible]ターン(⇨)というもの。[illegible]の3発目にデ[illegible]

ワン補足：[illegible]ヒットしてしまった場合は、すぐさま追加入力[illegible]



# すべての空間を制する者! FENG WEI

## 馮威(フェン・ウェイ) 対戦攻略

攻め、守り、近距離、遠距離など状況を問わず安定した立ち回りを展開できるフェン。今回の特集で攻撃力をさらに高めよう!!

Text:ユウ

## 空中コンボを見直そう

| | コンボ | ダメージ |
|---|---|---|
| ① | 穿弓腿(立ち途中●)or連環腿1発止め(⇨➡●)⇒掌把(⇧●)×2⇒右脚爪蹴破(⇨⇧●●)⇒鬼弾激掌(⇩⇨●●)と倒震脚(⇩●●)の二択(以下二択) | 36%＋α |
| ② | 穿弓腿(立ち途中●)or連環腿1発止め(⇨➡●)⇒掌把(⇧●)⇒連環腿(⇨➡●●)⇒鬼弾激掌(⇩●●) | 40% |
| ③ | 左横移動～前掃腿(横移動中●)⇒掌把(⇧●)⇒➡入れ●⇒右脚爪蹴破(⇨⇧●●)⇒二択 | 33%＋α |
| ④ | 右横移動～前掃腿(横移動中●)⇒右横移動～掌把(⇧●)⇒➡入れ●⇒交牙落襲(⇧●●)⇒落襲把(しゃがみ中◆●) | 43% |
| ⑤ | (壁際で)打開(横移動中●)→壁やられ・強⇒後ろダッシュ～掌把(⇧●)⇒入環獄寸把(⇨●●⇨●) | 49% |

①は右脚爪蹴破の後に二択を仕掛けられる。止めを刺せる場合は、確定する鉄釵(⇧●)にしよう。

②は運び用のコンボ。相手を壁際に追い込みたいときに使っていこう。連環腿の入力が遅れてしまうと鬼弾激掌の部分で受け身を取られてしまうので注意。

③、④は前掃腿ヒット時に相手との軸がずれていたときのコンボ。③の交牙落襲は体の小さいキャラには入りにくいので注意しよう。

## 最強のダウン攻撃、倒震脚を極めろ!

相手がダウン状態のときのみ出すことができる倒震脚(相手ダウン中に⇩●●)だが、非常に有効な使い方があるのでぜひ覚えてほしい。

まずは、下の表にある状況を作ろう。その後、前後のダッシュなどで距離を調節して、相手が着地する瞬間に合わせてタイミングよく倒震脚を入力。すると、相手が受け身を取っていなければダウン攻撃として、受け身を取っていれば下段攻撃として機能するのだ。

下の表で挙げた状況は、すべて左右どちらに受け身を取られても倒震脚が重なるのが特筆すべき点。対となる選択肢の後転には、前ダッシュからの獄寸靠(⇦●)が相手の硬直中に確定する。

倒震脚を狙える状況

| 状況 | 狙うタイミング |
|---|---|
| 打開ヒット時 | 前ダッシュから倒震脚を入力。ぜひマスターしたい。 |
| 連環腿空中ヒット時 | 後ろダッシュから倒震脚を入力。空中コンボのフォローなどに。 |
| 落襲把空中ヒット時 | 後ろダッシュから倒震脚を入力。起き上がり下段蹴りヒット後に非常に有効。 |
| 裂蹴脚(⇨⇨➡●)ヒット時 | 前ダッシュから倒震脚を入力 タイミングか少しシビア |

倒震脚をガードされてしまっても、不利フレームが少ないのでさらに読み合いに持ち込むことができる。相手の立ち途中攻撃での反撃には単鞭(⇦➡●)を合わせよう。倒震脚が相手に当たる寸前に先行入力で⇦を入力しておき、ガードされたのをしっかり確認してから⇨●を追加で入力するのがコツだ。

倒震脚の活躍する場面はこれだけではなく、相手を壁やられにした後の補正切れの瞬間に重ねるのも有効。倒震脚は前進しながら発生するので、空中コンボを鬼弾激掌で締め、相手が壁にヒットした場合などに狙いやすい。失敗しても硬直が少ないのでリスクは無い。積極的に狙っていこう。



補正切れに倒震脚をうまく重ねたら、横移動からさらに二択を迫っていこう。

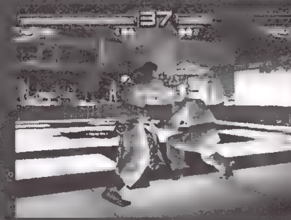
## 壁コンボの基本は入環獄寸把

壁コンボに移行できるときには、疾火蓮弾(●●●●)よりも入環獄寸把を狙っていこう。ヒットさせた後の状況をしっかり把握して、一気に勝負を決めたいところだ。

まず、受け身後に立ちガードする相手には、相手の受け身方向と同方向に横移動してから投げを出せば側面投げになる。この側面投げを警戒してしゃがむ相手には、打開が有効。打開ヒット時は、角度によってはさらに壁やられ・強を誘発できるので、一気に勝負が決まる。寝っぱなしで対応する相手には倒震脚を決めよう。打開がガードされた後は、下記攻めを継続しよう。

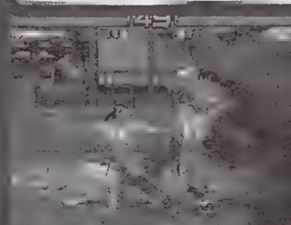


空中コンボから壁コンボに移行する際にも、しっかり距離調節して入環獄寸把を決めたい。



側面投げを狙う際は、相手の行動を確認。逆方向に受け身を取られたら打開を出そう。

## 打開をガードさせてからの攻めを再確認!



ヒット確認は超重要。ヒットしているのに右の選択肢に移行しないように。

- ①側腹腿(⇨●) 相手横移動時
- ②前掃腿(横移動中に●) 相手立ちガード時
- ③撲面掌(⇦●) しゃがみステータスを持たない技に合わせる
- ④鷹翔把(⇩●) しゃがみステータスを持つ技に合わせる

フェンは壁際でもSランクの強さを持っている。基本は打開と前掃腿の二択となるが、ここでは打開がガードされた後の攻めを紹介しよう。打開ガード後は1フレームの有利となり、さまざまな選択肢が生きてくるぞ。右上のチャートを、順を追って説明していこう。

①側腹腿は横移動に強く、壁際では完全に相手の横移動を捉えられる。ヒット時には5フレーム有利となり、さらに有利な状況で壁攻めを継続できるぞ。

②相手が固まる場合は鉄釵や蒼蛇落襲(⇩●)を狙うのもいいが、まとまったダメージを与えられる前掃腿を積極的に狙っていきたい。

壁際で相手の左側から前掃腿をヒットさせれば入環獄寸把が壁コンボに利用できるので、前掃腿を狙うときは右横移動から出そう。

③相手の上・中段攻撃での暴れには撲面掌が対応する。カウンターヒットさせられるので、相手を壁やられ・強にできる。壁コンボは入環獄寸把を決めよう。

④鷹翔把は上記の選択肢をしゃがみ●などでつぶしてくる相手に使おう。ヒット後は体の小さいキャラ以外には疾火蓮弾～背向け(●●●●◆)がつながるので、さらに背向けからの二択を仕掛けることができる。垂直に出す飛天脚(⇧●)も有効だ。

# マタドール杯リポート



京都a-choで行なわれた「鉄拳5 DR」での大規模な大会となった「第一回マタドール杯San5」の模様をお伝えしていこう。

## 東の軍総杯、西のマタドール杯

関東で大きな大会といえば、毎回100人以上のプレイヤーが集まる埼玉ボビーの「軍総杯」が挙げられるが、「関西でもそれに匹敵する大会を」と行なわれた「マタドール杯」(通称マタカップ)。全国各地から遠征者が集い、総勢45チーム、合計223名もの参加者が集まり、まさにお祭り状態の大会となったぞ。

ルールは5人対5人の勝ち抜き戦で、3チームずつの総当りを行ない1位のチームが決勝トーナメントへ進出するというもの。全国各地から遠征者が来たということで、同じ地区同士のチームが当たらないように予選ブロックをバラけさせるという配慮がなされたようだ。そのため、各地の猛者チームが順当に予選を勝ち上がることとなった。注目チームは関西最強プレイヤーを集めたといわれる【西の最終兵器】や数少ないヨシミツプレイヤーのみで構成される【そうてん神輿をかつぐ会】、闘劇'06準優勝の「激鉄」、「はまはー」率いる【東の横綱】だろう。

## 決勝トーナメント

予選を勝ち上がった16チームで行なわれた決勝トーナメント。その注目試合を追っていこう。

まずは決勝トーナメント1回戦の名古屋勢VS富山勢の対決。ここで爆発したのが、鉄拳では比較的少ない女性プレイヤーで、闘劇'06出場の実力者【マタートル教KT】次鋒「MAXI」(シャオユウ)。落ち着いた立ち回りで3人抜きするが、【じじいクラッシュ feat.富山4人】大将「マスター富山」(クマ)が立ちはだかる。ベアヘブンキャノン1発止め(⇨👊)でけん制しつつ熊鬼神拳(⇨➡👊)を狙うスタイルで、クマは強キャラかと思わせる圧倒的な強さで4タテ。逆転勝利となった。

準決勝ベスト4の対決【東の横綱】対【プラス1】では、最近急成長中の名古屋の若手プレイヤー「ぶ〜♪」(カズヤ)が爆発。一気に3人抜きし、【東の横綱】大将「ノブ」(ヘイハチ)を先に引きずり出す。しかしここは経験の差か、ノブが抑えそのままの勢いで大将「ハメコ。」(リリ)との大将戦まで持ち込み、接戦の末ノブの勝利。【東の横綱】が決勝進出となった。

もう一つの準決勝では【西の最終兵器】次鋒「二代目メンストリュウ」(ヘイハチ)が3人抜きなどの活躍をし、危なげ無く決勝進出を果たした。



【マターリ団西へ】大将「ぴか」(エディ)が…



大技、トロバオン(横移動中(👊👊👊))を決める！ 歓声が沸き起こった。

## 決勝戦

関東【東の横綱】VS【西の最終兵器】という図式となった決勝戦。先鋒戦は今大会での主役となる「マタドール」対「激鉄」という、闘劇'06準決勝でも当たっている因縁のガンリュウ対決となった(闘劇'06で軍配が上がったのは激鉄)。結果は、2対2のフルセットの末、お互い体力残り1発のケズりあいを制した激鉄の勝利。惜しくも「マタドール」のリベンジはならなかった。

【西の最終兵器】「メンストリュウ」(ヘイハチ)が激鉄を止め、次に出たのはノブ。このカードも、「激鉄」VS「マタドール」と同じく闘劇'06で対決している因縁の同キャラ対決。闘劇'06では「メンストリュウ」が勝利したが、今回はノブがメンストリュウのミスを見逃さず勝利。闘劇のリベンジを果たす結果となった。最後は「こうすけ」(ヘイハチ)と「たいぞー」(フェン)の大将戦までもつれ込んだが、たいぞーが圧倒的な強さを見せ付け3タテで勝利。【西の最終兵器】の優勝となった。



ガンリュウ対決は「激鉄」のローキックがヒットしギリギリの勝利。



…に立った「西の最終…

## マタドール杯ベスト8トーナメント表

| | | | |
|---|---|---|---|
| じじいクラッシュ feat.富山4人 | | | ケソカー feat.YOKOHAMA |
| そうてん神輿をかつぐ会 | 優勝 | 西の最終兵器 | 東の横綱 |
| 逆境☆ナイン | | | ナンバーズ |
| 西の最終兵器 | | | プラス1 |

## 名勝負 PICK UP!

ハメコ。(リリ)【プラス1】 V.S. ノブ(ヘイハチ)【東の横綱】





続編の画面写真をいち早く公開!

# BASEBALL HEROES™

今月は安定度の高いサインへの対策を紹介。そして締め切り直前に届いた最新作の画面写真も公開!

text:マンモス丸谷

ベースボールヒーローズ
■メーカー:KONAMI
■ジャンル:スポーツゲーム
■操作方法:専用コンパネ+トレーディングカード
■発 売 日:2005年11月中旬(稼働中)
■使用基板:ー


※ゲーム内に再現された球場内看板は、原則として2005年プロ野球開幕時のデータを基に制作しています。
※プロ野球選手カードは、2006年度開幕時の成績を基にデータ化しています。
※画面は開発中のものです。

## ローリスクハイリターンなサインへの対処法

今回は成功率が高くリスクの小さいサインへの対処法を解説する。打席の結果は互いのカード位置が大きく影響するのでこれらの対策が必ずしも成功するとは限らないが、覚えておいて損は無いぞ。

**●打たせて取れ**

ノーサインで高アベレージを残すバッターに対して一定の効果を発揮し、ピッチャーの能力によっては打者側のほとんどのサインを失敗させられるため、勝負どころで多用される"打たせて取れ"。このサインに対してバットを振って対抗しようとするのは、まさに相手ピッチャーの思うツボ。ここはきわどい球に手を出しにくくなる"見極めていけ"を使っていこう。四球で出塁できる確率が格段にアップするぞ。"打たせて取れ"を使ってきそうなシーンでは、バントやスクイズを狙ってみるのも一興。相手がノーサインで投げてくるときよりは空振りしにくくなっているので、バント技術の高いバッターが居るなら狙ってみる価値はあるぞ。

**●見極めていけ**

能力の高い打者に"見極めていけ"を使われるとノーサインだとヒット、"打たせて取れ"を使えば四球と、過程は違えど出塁を許してしまうケースが多い。パワーが高いバッターだと出塁どころかホームランを打たれることも……。そんな場合に有効なのが"長打警戒"。長打を打たれにくい投球をしつつ、"打たせて取れ"よりも四球を出すことが少ないので、リスクの低い投球を行なうことができるぞ。打球の傾向に合わせて守備位置も変更しておけば万全だ。


長打警戒は、ヒット狙いやノーサインに対して、わずかだが弱い面がある。

### 絶好調時には有効!? オート寄り放置

絶好調時の打者なら"打たせて取れ"に対してサインを使わず、強振寄りオート〜強振の位置で勝負を挑んでみるのも面白い。勢いのあるライナー系の打球が出やすくなるので、内野の頭を抜けるヒットや長打性の当たりが期待できる。



打者の能力と調子次第では"強振放置"もまだまだ有効な選択肢といえる。

## 『BASEBALL HEROS 2』画面写真公開!

正式稼動から約1年、待望の2006年バージョンの存在が明らかに!
新カードの存在も気になるところだが、まずは今回届いた画面写真から、システム面の変更点をチェックしてみることにしよう。

### サインがより多彩になった

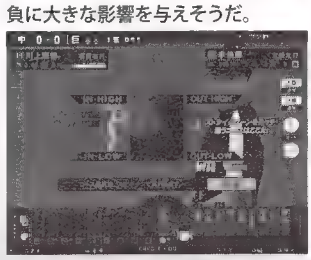
小さくて分かりづらいかも知れないが、サイン選択画面に"バントエンドラン"や"進塁打"といった項目が追加されていることが分かる。ピッチャーにも"内角攻め"、"外角攻め"といった新たな指示が確認できる。そして最も気になるのが両画面の右にある二つの矢印。どうやら変化球や打者の狙い球にかかわる項目のようだが……。いずれにせよ今までよりも監督の思い描いた作戦を実行できる仕様なのは間違い無いようだ。


進塁にかかわるサインが豊富になった。確実に塁を進める戦法が脚光を浴びるかも!?


決め球を内と外に投げ分けることが可能に。代わりに長打警戒は無くなった模様。

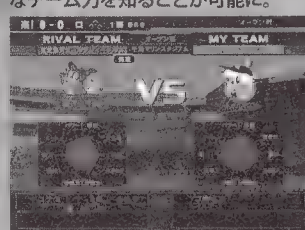
### VS画面が変わった

打者に得意&苦手コースが設定され、VS画面で表示されるように。勝負に大きな影響を与えそうだ。


新たな読み合いが発生しそうなVS画面。得意コースはVS以外にも反映される?

### 戦力グラフが表示される

チームの戦力評価が10項目に細分化。自分と相手チームのより具体的なチーム力を知ることが可能に。



チームの特徴がパッと見て分かる! 試合前の戦力分析にも使えるか?

### 第3回全国大会が開催決定!!

過去2回とも好評のうちに終了したセ・パ交流戦。このほど、三度目となる交流戦の開催が決定したのだ! 普段戦うことの無い別リーグの強豪と、熱い試合を繰り広げるチャンスだ。加えて交流戦は、通常のペナントレースよりも多くの経験値を獲得できる。選手を育成中の監督にとってもお得な仕様になっているのだ。気になる開催期間は7月28日〜8月6日まで。e-AMUSEMENT PASSがあれば級、段位を問わず参戦可能となっている。激戦を制し、全国1位を目指そう!


前2回はセリーグ所属のチームが上位を占めた。今回は!?

**今日のお立ち台**

[illegible]6月中旬より[illegible]してしまったカードが存在する。いずれも[illegible]から[illegible]選手のカードで[illegible]新天地でのユニフォーム姿がカード化されるであろう[illegible]

# バチャッ子インフィニティ5

©SEGA

# 『VF5』稼働に合わせて新装開店!!

**ついに『バーチャファイター5』稼働!! 皆さんの回りのゲーセンには、もう入荷したかな？ その熱気に乗り遅れまじと「バチャっ子インフィニティ」がひっそりと復活！ 気軽に参加よろしく!!**

## バーチャにまつわるアレコレ大紹介＆募集!!

『バーチャファイター5』ついに稼働!! というわけで、「バチャっ子インフィニティ」が新装開店したぞ！ それでは、これを機に当コーナーの趣旨やら募集要項やらを説明していこう。

以前からちょっとでも見ていた方は知っていると思うが、「バチャっ子インフィニティ」とは“バーチャファイター”にまつわるイベント、大会結果、リポートなどをお届けする記事。

ときには栗田親方や矢永がオフィシャル全国大会に実戦的情報を交ぜつつ、またあるときはマルワイ氏がみずからビートライブカップを情緒たっぷりに面白おかしくと、『VF4』時代には数々の名勝負を扱ってきたワケですよ。

そんな感じで、プレイヤー視点に立ちつつ微妙に役立ったり面白かったりという記事を目指していくんで、皆さん応援（と投稿）よろしく！

投稿については、実は何も決めていないので（笑）相当自由に書いてほしい。例えば「8月号の攻略記事に載っていた居合い蹴りのコツを教えてください」といったマジメな質問や、「某須晶さんは何で原稿が遅いんですか!?」などライターへの質問なども OK。過去の実績では競争率が超絶低いと評判の、イラスト投稿もお待ちしています（ただしモノクロに限る）。

まぁぶっちゃけると、面倒なら本誌付属ハガキのフリースペースを使っても結構。とにかく何でも受け付けているので、思い付いたら送って～!!



あの興奮と感動を、『VF5』でも伝えたい！ ノーリーズン(笑)!!

## 大 募 集

5を付けただけと評判の「バチャっ子インフィニティ5」では、皆様のお便りを募集します。文字ネタ、バーチャライター陣への質問、イラスト投稿など、何でもOKです！ 皆さんのバーチャへの熱い思いを送ってください！ 「こんな記事やれや！」といった要望などもお待ちしておりマッスル。

**郵送でのあて先**

〒102-8431
東京都千代田区三番町6-1
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部
「バチャっ子インフィニティ5」係

**メールでのあて先**

vf5@arcadiamagazine.com

## Monthly Virtua God Journal ちび太通信

**今月から始まるこのコーナーでは、おなじみ「ちび太」が全国のゲーセン＆プレイヤーを紹介していきます！**

――俺（バチャっ子担当・八郎潟）は焦っていた。親方ビジョン、アストロシティといった今までの記事の跡継ぎを決める必要があったのだ。しかし、現実は非情。『VF5』ムック制作に追われ、それどころじゃ無かった（笑）。そんな折、どこからか“神”の声……そうだ、「ちび太」が居た!!

**ちび太**「バーチャの記事で、リオンの攻略を担当させてもらっているちび太でーす。今月から、このページで新しいコーナーをやらせてもらうことになりました。『VF5』が全国のお店で正式稼動したので、これからイベントなどで日本全国のお店に出向くかと思います。そこで！

このコーナーでは、ボクが各地で対戦し、印象に残ったプレイヤーや、地方ならではの珍しいお店などを勝手に紹介していこうかと思っています。各地の強いプレイヤーはもちろん、大会などで盛り上げてくれたプレイヤー、親切なお店のスタッフさんも紹介しちゃうので、ボクがイキナリ話しかけてきたら、そのときはよろしくね（笑）。

今年も全国津々浦々のゲームセンターを、猛者を求めて駆け回ると思いますので、『VF5』をみんなで一緒に盛り上げていこうね～☆」



ということで、イベントなどで「ちび太」を見かけたら、気軽に話してね!!

## 本当の本当に『VF4 FT』最後の闘い!?

# “VF県別 10on10” in埼玉POPY リポート

『VF5』発売を目前に控えたこの微妙な時期（7月2日）に『VF4 FT』を使用した、文字通り“最後の店舗大会”が埼玉POPYにて開催された。しかもそれは、今までに無いコンセプトイベントという画期的なシロモノ!? 予想外の盛り上がりを見せた（?）この闘いの模様をお届けしよう！

### バチャっ子のモチベ、青天井!?

大会コンセプトは、ズバリ“県別対抗戦”。元々は埼玉、千葉、神奈川の南関東3県が実力的にも伯仲していた背景があり、「ならば最後に一度やろうじゃないか！」となったのが発端。そこにケジメを付けたい他県が名乗りを挙げ、結果的に関東を中心に11チーム＋応援団が集結した。

多数の強豪を抱える東京エリアが今回参加していなかったのは、元々のコンセプトに無かったというのもさることながら、ロケテストで入荷した『VF5』ムードにいち早く染まっていたというのが最大の理由だろうか（笑）。

### 思惑が交錯するチーム構成

多数の参加はあったものの、あくまでメインは南関東勢、この3県には各自チームリーダーを配し“県代表”を決定する任務が与えられた。ある者は過去の実績を重視し、ある者は現在の力量を推し量り若手を抜てきするなど、各県の思惑が反映されるチーム構成となった。ただし、核となる“1軍”はどこも強力な布陣で固められ、この大会にかける意気込みがヒシヒシと伝わってきた。

ちなみに埼玉は、よりベストなチームにするため何とプレイヤー同士の「投票」で選手を決めたとのこと！ 地元V達成という目標に並々なるモチベ＆結束力が発揮された埼玉が、残念ながら（?）今回の大本命だったことはいうまでもない!?

予選は全11チームをリーグ戦に分け、上位2チームが決勝トーナメントに進出。前代未聞の10on10だけに中だるみ必至と思われたものの、いざフタを開けてみると、逆に終盤の攻防がかなりエキサイトするといった意見が多かった（定員割れ除く）!? そんな濃厚な団体戦が午前中から繰り広げられれば、番狂わせの一つでも起こるかと思われたが、前出3県のTOPチームはすべて予選を突破する安定っぷり。さらに神奈川チームは出場3チームすべて決勝進出に成功し、何と6枠中5枠を3県が独占！ “南関東の盟主”は決勝トーナメントにて決することになった。

### 三都物語を抜け出したのは……

開始早々、早くも波乱が起こる。圧倒的層の厚さを見せていた神奈川Aが、「カシン」の粘りもむなしく富山チームに大将戦の末に敗れたのだ。残る神奈川2チームは、1回戦でまさかの同地区対決という不運もあり、B4で全滅の憂き目に。決勝トーナメントに進出したまではよかったが、戦力をやや分散させたのが見事にアダとなった（?）模様。10on10でもその辺りはシビアに現れるのが、このゲームの面白いところかと!?

### 最後にふさわしいファイナル!?

本命と対抗の対決となった決勝戦・埼玉vs.千葉。前半は一進一退の攻防が続くが、ホームの利がさりげなく効いたのか？ 次第に埼玉が攻勢をかけ、気が付くと千葉の大将「やつき」に対し、残り五人という圧倒的優位に立っていた。

しかし！ ここから「やつき」“『VF4』最後のショー”の火蓋が切って落とされる！

ウイニングポイントを点灯させた「魔んぷくラウ」を撃破すると、続く「河井星矢」戦は“拳聖”に昇格しての勝利！ 最大のヤマ場となった「千人斬り」戦では、2本落とした後からドトウの3本奪取に成功するというハデ過ぎる演出に成功（これは文句無しのベストバウト）!! そして残る二人を全く寄せ付けずに、奇跡の五人抜きを完結させたのであった！

かくして、名門“印旛連合”を輩出し、団体戦に必要なものすべてを兼ね備えていた千葉が、『VF4』シリーズの最後を飾ってくれた。

あの「エド」をして「80点」といわしめたこの大会、プレイヤー主導で開催されたという経緯はあったものの、その盛り上がりはまさしく最後を締めるにふさわしい大会となったようだ。

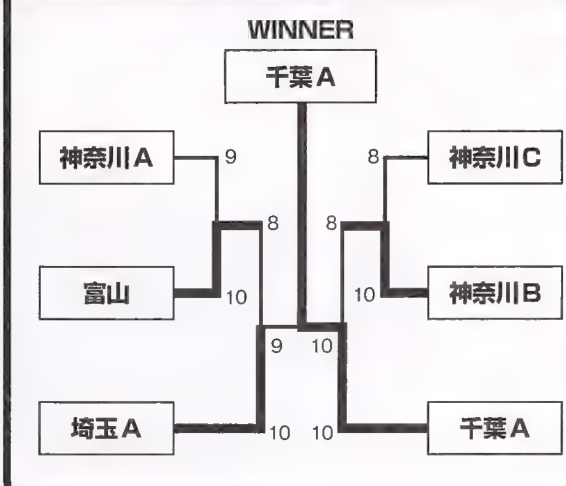
こういった盛り上がりが『VF5』でも続いてくれることを願ってやまないと……!?

Text：マルワイ（BEAT-TRIBE）



全国大会経験者数名を擁し、チーム力・個人スキルとも大会レベルで完成された千葉。大会をドラマチックに締めくくった!!

## VF県別10on10 in埼玉POPY・決勝トーナメント




**神奈川A**

| リングネーム | 使用キャラ |
|---|---|
| チェムル | WO |
| カシン | VA |
| 超J | JE |
| 温玉 | GO |
| 栗田 | VA |
| ベアクラッシャー | PA |
| SHU | SH |
| HIDE | SH |
| ニステル | JA |
| ヒゲ六 | SA |

**富山**

| リングネーム | 使用キャラ |
|---|---|
| ロデオ | KA |
| 斉天大聖 | LE |
| ちゃっきー | JA |
| 悪玉コレステロール | LA |
| 未熟 | LA |
| 弥勒 | KA |
| ラリパッパ | LA |
| スナ王 | JA |
| べろ君 | GO |
| カート | KA |

**埼玉A**

| リングネーム | 使用キャラ |
|---|---|
| 河井星矢 | JA |
| 紗☆霧雨☆羅 | SA |
| きゃすばる | VA |
| †KING† | PA |
| シベリあ～な | SH |
| 千人斬り | KA |
| DAI@荒氏 | AK |
| ポチ | VA |
| 魔んぷくラウ | LA |
| リネ | WO |

**神奈川C**

| リングネーム | 使用キャラ |
|---|---|
| ISIII | WO |
| ぱちゃ | AO |
| ユキノ | AO |
| THE MAN | LE |
| 濱ラウ | LA |
| タカコ | SA |
| ねぎ夫 | AK |
| たけ坊 | PA |
| ゲム星人 | WO |
| うるさい君 | WO |

**神奈川B**

| リングネーム | 使用キャラ |
|---|---|
| マンシ | JE |
| H | KA |
| セクシーストーム | BR |
| 水晶 | PA |
| スカンク | LE |
| モンちゃん | WO |
| 出前 | WO |
| ぽち | VA |
| あかべこ | KA |
| 大山田カニ商会 | JA |

**千葉A**

| リングネーム | 使用キャラ |
|---|---|
| おもらし | JA |
| いいとも | KA |
| ハッスル | KA |
| バリアン助川 | JA |
| 南極 | AK |
| ムショ暮らし | JA |
| くりたろう | VA |
| やつき | JA |
| サム | JA |
| 黒ボンジュール | LA |

※トーナメント表中のキャラ名略称：AK（アキラ） ジャッキー（JA） サラ（SA） ラウ（LA） パイ（PA） ウルフ（WO） ジェフリー（JE） カゲ（KA） シュン（SH） アオイ（AO） レイ（LE） ベネッサ（VA） ゴウ（GO） ブラッド（BR）

珠玉ノ名作ヲ遊ビ尽クソウ!!

# LONG RUN GAMES' BOOSTER

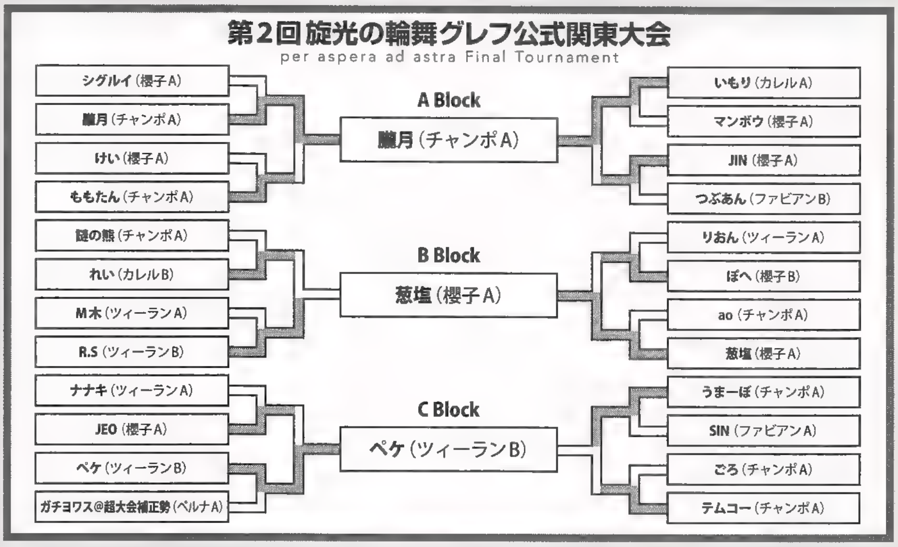
8月にバージョンアップを控えた『旋光の輪舞』の、最後のお祭りが開催された。非常にアツイ試合が多かったこの大会をリポート！

## 現バージョン最後の祭り！



Text：マンボウ

| 旋光の輪舞 | |
|---|---|
| 発売日 | ：2005年4月下旬（稼働中） |
| メーカー | ：グレフ |
| 操作方法 | ：8方向レバー＋3ボタン |
| 使用基板 | ：NAOMI GD-ROM |




## 池袋に集結！

『旋光の輪舞』がリリースされてから1年以上が経過した。依然としてファンの熱い支持を受け続けるこの作品は、プレイヤーサイドからの強い要望があり8月のバージョンアップを目前に控えながらも2度目の関東大会を開催するに至った。

前回の第1回関東大会から半年を経て、さらに進化したプレイを披露する場を設けられたことにロンドプレイヤーたちのテンションは最高潮に達した。

今回はゲスト店舗として京都のneo-amusement space a-choを加えた全13店舗で予選を開催する運びとなった。そして迎えた6月18日（日）。当日予選と決勝戦の両方が行なわれる会場「池袋GIGO」は、当日予選から100人近い参加者で埋め尽くされ、ギャラリーも含めると160人を超える大所帯となった。大会で繰り広げられる高度な対戦、随所で見られるスーパープレイの数々に惜しみない拍手や歓声が沸き起こり、大変な盛り上がりを見せる大会となった。



会場に集うロンドプレイヤーたち。グレフ社長のマルヤマ氏や、キャラデザインを手掛けた曽我部氏、高山氏も見学に。

## 大波瀾あり、決勝トーナメント

当日予選を抜けた「ペケ」、「シグルイ」を含む決勝進出者24名は上記のトーナメント表の通り。

今回もやはりドラマはくじ引きから始まった。予選店舗を取った順にくじを引いてブロックを埋めていくのだが、ここで前回優勝者の「マンボウ」は特別招待選手の枠を与えられ、予選には出場していないため、くじを引かずに結果を座して待つことに。結果、大会優勝を十分に狙えると考えられている決勝出場者の中でも、さらに上位に陣を構える猛者たちはAブロック、Cブロックに固まり、Bブロックが俗に言う穴場という展開。ただ結果を待つのみであった「マンボウ」は自他共に10対0の相性と評する「いもり」を引き当てる。

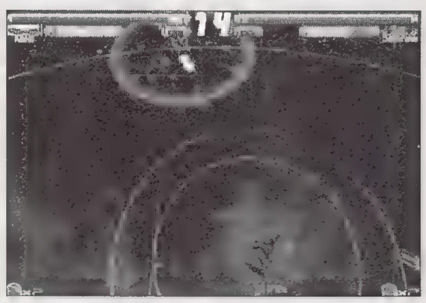
また「マンボウ」か……、という冷めた空気が場内に流れる中、Aブロックで早くも大波瀾が起こる。だれもが試合結果を予想できた「いもり」対「マンボウ」で、「いもり」が何と大金星！　会場は一気に沸き上がり、「いもり」に盛大な拍手が贈られた。

その後も順調に上位陣が勝ち抜いていく中、もう一つの注目は「ペケ」対「ガチヨワス」。大会優勝に最も近いといわれながら、いまだに結果を残せずにいた「ペケ」。ここでもやはり持ち前の運の悪さを発揮したか、大会出場者の中で唯一ツィーランのろう城を無効化できるペルナAを繰る「ガチヨワス」と戦うことに。最終局面で皆が「ガチヨワス」の勝利を確信したが「ガチヨワス」が致命的なミスをしてしまい、それを拾った「ペケ」の勝利。決勝大会一番の山場を早々に越えることに成功した。

続く2回戦、やはり注目すべきは「いもり」。2回戦でも相性の悪い櫻子Aと当たってしまう「いもり」をだれもが哀れむ中、虐殺ショーが始まった。……ところがここでも「いもり」が会場を再び沸かせてくれた。一撃の大きなキャラは大会で何かを起こしてくれる。「いもり」が2セットとも「JIN」を瞬殺し、ブロック決勝進出を決めたのだ。

順当＋波乱含みの3ブロックでの戦いが終了し、決まったBest3は勢いに乗った「いもり」を僅差で打破した「朧月」（チャンポA）、不利キャラであるツィーランを下して上がってきた「葱塩」（櫻子A）、当日予選から無敗の「ペケ」（ツィーランB）の3名。

次ページでは、この3人のハイレベルなリーグ戦を詳細に追っていこう。



会場が最も盛り上がった「マンボウ」対「いもり」戦。「いもり」のライフが数度「マンボウ」の壁を貫いた。

| 優勝決定戦 | | 朧月 | 葱塩 | ペケ |
|---|---|---|---|---|
| 2位 | A Block 朧月 | ＼ | ○ | × |
| 3位 | B Block 葱塩 | × | ＼ | × |
| 優勝 | C Block ペケ | ○ | ○ | ＼ |

## 「葱塩」VS.「朧月」

強力な弾消し性能を誇るトラクターマインをフルに生かし、そこから構築されるろう城戦法を基本にする櫻子A対、弾消し性能に優れる武装こそ無いものの、すべての基本性能が頭一つ分抜きん出ているチャンポAの組み合わせ。

1ラウンド目、残り20カウントに差し掛かったところでダウンを取った「朧月」が、そのまま起き攻めで体力リードして先取。2ラウンド目は接戦の末残り1カウントでボスを発動した「葱塩」が一本取り返す。お互いノーゲージから始まった3ラウンド目はゲージ差を生かした「朧月」の勝利となった。




お互いにゲージが無い最終ラウンド。この時点で既に勝敗は決していたといえる。

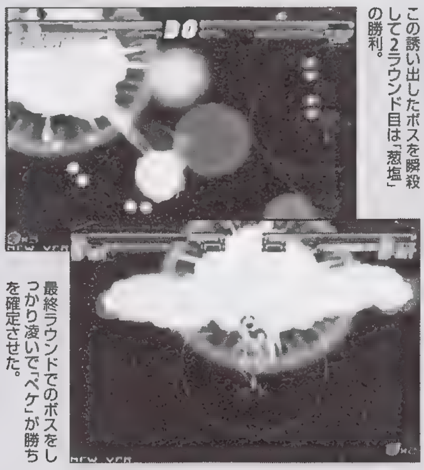
## 「葱塩」VS.「ペケ」

一度負けてもう後が無い「葱塩」に対するは、櫻子A同様ろう城性能に優れるテイルボムをサブ射撃に持ち、それに加えて自分の正面にバリアを展開し弾を防ぐパンチバリアをも兼ね備える完全ろう城タイプのツィーランBを繰る「ペケ」との戦い。

1ラウンド目は、破壊不能な性質を持つテイルボムの対応に「葱塩」が手を焼く。イマイチ効果をトラクターマインが効果を発揮せず、終始「ペケ」がリードしてまず先制する。

2ラウンド目はツィーランに接近できた「葱塩」が近接を決めることに成功し、「ペケ」のボスを誘い出す。うまくそのボスを瞬殺して得たゲージ差を生かして辛くも勝利。

3ラウンド目、やはり開幕で発生したゲージ差が響いたか、終始「ペケ」がリードする展開になる。フルゲージからの「葱塩」がボスを発動して逆転を図るも、そのまま「ペケ」がボスを破壊して勝利。「葱塩」の大会は幕を閉じた。



この誘い出したボスを瞬殺して2ラウンド目は「葱塩」の勝利。

最終ラウンドでのボスをしっかり凌いで「ペケ」が勝ちを確定させた。

## 「朧月」VS.「ペケ」

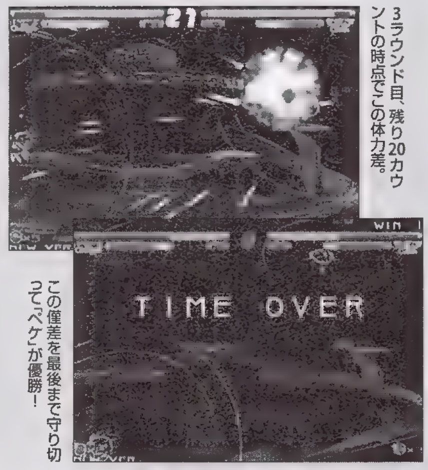
当日予選からいまだ無敗という、いい流れが来ている「ペケ」対、流れに乗った「いもり」を撃破して決勝リーグ進出を果たした「朧月」。

「朧月」をもってしても「ペケ」は止められないのか……。開幕の1ラウンド目は「ペケ」が終始試合をリードし、大幅な体力差を付けて先制する。

続く2ラウンド目は、戦法を変えてきた「朧月」が打って変わって体力リード。逆転を図った「ペケ」のダッシュMも完璧に見切って取り返す。

3ラウンド目は徹底した撃ち合いになる。遠距離での撃ち合いが基本となるこの組み合わせ。会場全体が静かに見守る中、繰り広げられる静かな弾幕の交錯。一見何の変哲も無い撃ち合いだが、お互いは全身全霊をかけて弾を避け合った。

ラスト20カウントでお互いのダメージは1割にも満たない激戦。その激戦を制したのは「朧月」のボスを凌いだ「ペケ」がラスト1カウントで体力を5％程度リードして勝利。優勝が確定した。




3ラウンド目、残り20カウントの時点でこの体力差。

この僅差を最後まで守り切って「ペケ」が優勝！

## 総評

稼動から1年経過し、ある意味「総決算」である今大会。見ていて非常に熱い試合が多く、大変うれしく思いました。特に決勝では大波乱もあり、大変盛り上がったのではないかと思います。次は『SP』で大会があるといいですね！（マルヤマ）

各参加店舗様のご協力で、相当な盛り上がりが見られて大変うれしく思います。第三回ができるかどうかは、『SP』の盛り上がりにかかってます。大会のみならず、普段のゲーセンでも『SP』を盛り上げて行きましょう！

（うずらegg）

## 旋光の輪舞最終ランキング

| ランク | キャラ |
|---|---|
| SSランク | ツィーランB |
| Sランク | チャンポA、ツィーランA、櫻子A |
| Aランク | ファビアンA、櫻子B |
| 強キャラの壁 | |
| Bランク | チャンポB、ミカB、ファビアンB、ペルナA |
| Cランク | リリA、リリB、カレルA、カレルB、ペルナB |
| Dランク | ミカA |

最強は自身の位置取り、相手の攻撃の無効化と立ち回りから対ボスまで幅広く大きな力を発揮するパンチバリアを持つツィーランB。ボスを含め扱いが難しいが、極めればそのろう城を崩すことは至難の業となる。

チャンポAはS以上のキャラ以外の、ほぼすべてのキャラに五分以上を付けることができる安定型の強キャラ。ツィーランAはBの攻撃力特化型、ろう城力は落ちているもののいまだ強キャラ。櫻子AはAランク以下のキャラに大幅に有利を付けるが、ツィーランが苦手。

Bランク以下のキャラは団子状態で、ほぼその強さは並んでいる。唯一ろう城キャラに対して戦いやすいペルナAだけは、大会を荒らすキャラとしてその地位を確立している。

格闘ゲーム、そして闘劇を愛するゲーマーへ贈る

# 闘劇魂

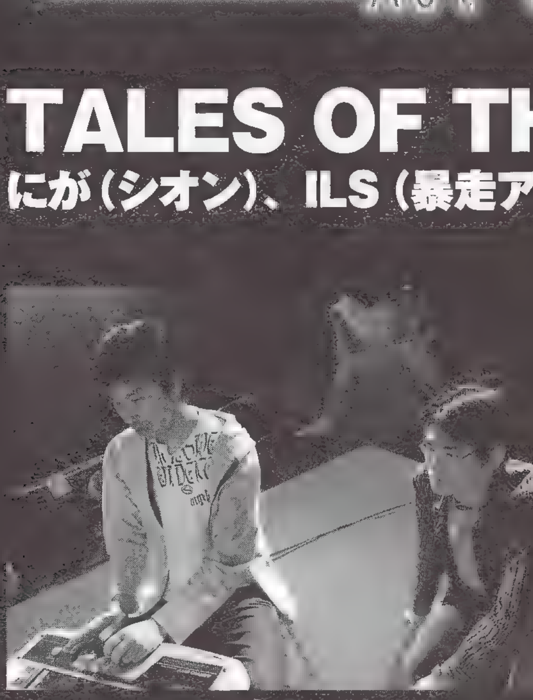
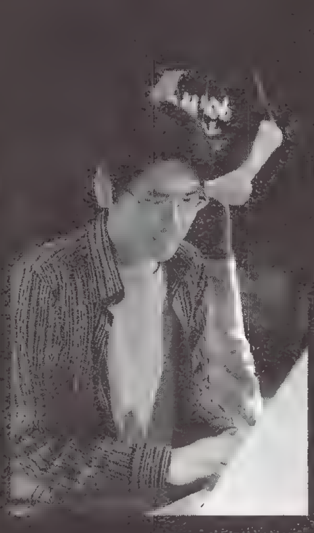
## ──勝利へのキセキ

MELTY BLOOD™
Act Cadenza



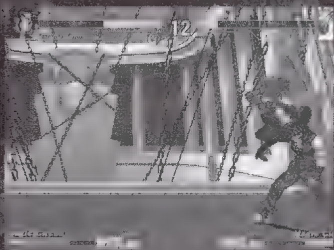
## TALES OF THE ILS
### にが（シオン）、ILS（暴走アルクェイド）

闘劇'06優勝者の辿った軌跡を追う闘劇魂。今回は、新規タイトルで驚異的な人気を獲得した『MBAC』をピックアップしよう。


序盤での店舗予選を抜けてから、約1カ月の期間が空いてのエリア決勝。5チームでのリーグ戦を全勝で駆け抜ける。

## 店舗予選～エリア予選



「ディムロス」が健闘して「ILS」が敗れるが、「にが」が永久できっちりと締める。



最後は得意の相手の攻撃を誘っての押しっぱなしシールドで、「にが」が制する。

プレイランドパルスでの店舗予選から間があり、仕上がりが不安だったPOWER STICKでのエリア予選。関東の強豪と静岡から遠征組を交えたリーグ戦では、イマイチ調子の乗らない「ILS」を「にが」がフォローする形となった。この日永久の冴える「にが」が勝ち星を稼いで迎えた【鐘-NONE-】の「レイ」との最終戦。画面端へ追い詰めてからの押しっぱなしシールドが決めてとなり、決勝大会進出を決めた。

## 決勝トーナメント

関東、関西、東海の強者が固まったブロックで、【TALES OF THE ILS】は初戦から思わぬ苦戦を強いられる。

## 1回戦 vs. たまたま通りかかったら大会でした



大事な初戦を落ち着いて「ILS」が勝利する。自分のタイミングを忘れない、間の取り方が絶妙だった。

| TALES OF THE ILS | | たまたま通りかかったら大会でした |
|---|---|---|
| にが（シオン） | ×－○ | ひょんける（弓塚さつき） |
| ILS（暴走アルクェイド） | ○－× | ひょんける（弓塚さつき） |
| ILS（暴走アルクェイド） | ○－× | せこい（ネロ・カオス） |

永久コンボがいきなりさく裂し始め、あっさり1回戦通過と思いきや、「ひょんける」が87ヒットで止まった「にが」のコンボミスを突いて大逆転劇を見せる。一気に窮地に追い込まれた【TALES OF THE ILS】だが、「ILS」が貫禄を見せ付けた。「ひょんける」に対してしゃがみC対空を活用してあっさりいなすと、続く「せこい」を暴力といわんばかりの強引な立ち回りで圧殺する。

## 2回戦 vs. 黒猫とメイドさんをめぐる冒険



「たー」の甘い強制開放に、「にが」がしゃがみCを差し込む。これで一気に試合は「にが」ペースへ。

| TALES OF THE ILS | | 黒猫とメイドさんたちをめぐる冒険 |
|---|---|---|
| にが（シオン） | ○－× | たしろ（翡翠&琥珀） |
| にが（シオン） | ○－× | たー（レン） |

同じ中野勢の【黒猫とメイドさんたちをめぐる冒険】との2回戦。BE立ちCからの二択が冴え、一瞬で「にが」が「たしろ」を倒して先制。一気に劣勢になった「たー」だが、ピンポイントでしゃがみ歩きを使って先取。もつれた2ラウンド目は甘い強制開放を見逃さなかった「にが」が、しゃがみCからの連続技で流れをつかむ。最後はしゃがみBガード後に動いた「たー」へダッシュしゃがみAが突き刺さり、永久（121ヒット）で「にが」が勝利した。

## 3回戦 vs. ⊂二二二（ ＾ω＾）二⊃～Nin～♪



迷い無く動いた「にが」のしゃがみAが突き刺さる！関西最強チームは壇上に上がることなく轟沈した。

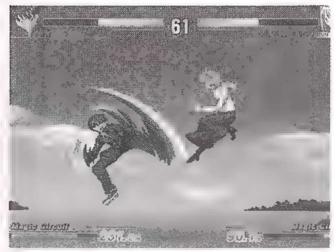
| TALES OF THE ILS | | ⊂二二二（ ＾ω＾）二⊃～Nin～♪ |
|---|---|---|
| にが（シオン） | ○－× | コウ（赤主秋葉） |
| にが（シオン） | ○－× | どれみふぁでぐち（有間都古） |

関西最強チームと3回戦で対決。先鋒戦は「にが」が「コウ」の強制開放を読んで垂直ジャンプからの連続技をたたき込むと、2ラウンド目も同じような場面で強制開放を避けて勝負を決める。続く「どれみふぁでぐち」戦では、お互いにジャンプ攻撃のカウンターを狙う試合となる。攻撃を当てる回数は同程度だったが、連続技の威力で「にが」が上回って先制。続くラウンドでは、「にが」が放つジャンプ防止のしゃがみCが連続でヒットし、ベスト4を決める。

## メルティブラッド アクトカデンツァとは？

PCの同人ゲームで人気を博した『メルティブラッド』が、新キャラを引き連れてアーケードへ参戦。自由度が高く、スピーディーで気持ちの良いゲーム性が、新しいプレイヤーを呼び込み、一気に格闘ゲームの1タイトルとしてアーケードで認知されるようになった。

特にキャラを動かしたときのそう快感が秀逸で、最近では複雑化しつつある格闘ゲームとは一線を画している。



動きがとにかく軽く、コンボがメインになっているように思えるが、実は空中戦を軸とした立ち回りが最重要となるゲームなのだ。

## メルティブラッド アクトカデンツァ情勢

(2006年5月時)

全国大会優勝者「ILS」（暴走アルクェイド）と永久コンボをマスターしつつある「にが」（シオン）が組んだ【TALES OF THE ILS】が本命と目されていた。また、全国大会優勝者「腐乱人形」（弓塚さつき）、関東でも屈指の強さを誇る「織」（遠野志貴）＆「はと」（赤主秋葉）、さらには東海の雄「さとけん」（赤主秋葉）＆「kubo」（シオン）らも有力候補とされていた。



赤主秋葉、暴走アルクェイド、遠野志貴などが強キャラとされている。しかし、闘劇には21キャラ中、18キャラが参加。対戦バランスの良さと、職人プレイヤーのやり込みを証明した。

# メルティブラッド アクトカデンツァ 優勝チーム輩出店舗紹介

## プレイランドパルス

住所：神奈川県川崎市宮前区馬絹1980
ノジマ東名川崎店３階
Tel：044-855-9100
営業時間：10:00～21:00
HPアドレス：
http://www13.ocn.ne.jp/~p-pulse/

### スタッフコメント

当店では、初の闘劇開催でしたが、無事に終わることができたのもプレイヤー皆さまのおかげです。

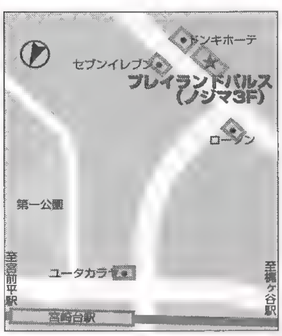
これからも明るく楽しく、ちょっぴり不思議なゲームコーナーを目指して頑張ります！『MBAC』はもちろん、いろんな格闘ゲームの大会を随時企画中です。また、音ゲーやシューティングでもイベントを行なっています。皆さまのご来店のお待ちしております。





プレイランドパルスは、ノジマ川崎店3階にある。ビデオゲームはすべて50円でプレイできるぞ。

お店へのアクセスはこちら



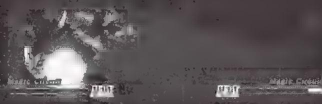

## ステージ上へ勝ち残った者

壇上へ勝ち残ったのは関東×２、東海、四国のチーム。各地域のトップブレイヤーがしのぎを削る。

## 準決勝 vs. カイ＋1



2P側限定の裏回りが連続で決まり、「にが」が「少年」を下す。



残り時間70秒からタイムオーバーまで蹴り上げ、「にが」が完璧な永久を見せ付けた。

| TALES OF THE ILS | | カイ＋1 |
|---|---|---|
| にが（シオン） | ○－× | 少年（ワラキアの夜） |
| | ○－× | カイ（赤主秋葉） |

準決勝では、四国の雄「カイ」と『GGXX』で名を馳せる「少年」が組んだ【カイ＋1】と対峙した。いきなり画面端でコンボをたたき込まれて一気に残り体力が1割を切った「少年」だったが、半分以上あった「にが」の体力を一瞬で奪い去って先制。この流れのまま行きたいところだったが、2ラウンド目は「にが」の崩しが立て続けに決まり、敗退。続くチームの大黒柱であった「カイ」がていねいな立ち回りで一矢報いようとするものの、画面端のバックステップのスキを「にが」に突かれて、そのまま永久でタイムオーバーまで持って行かれることに……。2ラウンド目で「カイ」が健闘するも、赤主・檻髪のミスが仇となり、【TALES OF THE ILS】が決勝へ。

## 決勝 vs. 花びら満開キャンディーズ頑張る



「にが」が「さとけん」を追い詰めるも、「さとけん」が競り勝って最終戦へ。



最後は「さとけん」得意の低空ダッシュからの空中投げが空振りし、決着。

| TALES OF THE ILS | | 花びら満開キャンディーズ頑張る |
|---|---|---|
| にが（シオン） | ○－× | kubo（シオン） |
| | ×－○ | さとけん（赤主秋葉） |
| ILS（暴走アルクェイド） | ○－× | |

決勝で待ち受けるは、東海のトップチーム【花びら満開キャンディーズ頑張る】。シオンの同キャラ戦はお互いの持ち味を生かした好勝負となったが、「kubo」の強制開放を「にが」がかわして決着。続く「さとけん」は「にが」の中段を2連続で止めて死守し、一進一退で最終戦を迎える。

ここまで1回戦でしか出番の無い「ILS」を、3回戦から大将戦を制してきた「さとけん」が得意のパターンへ引きずり込む。1ラウンド目を先取し、さらに画面端で起き攻めを仕掛け、このまま決着かと思われた決定的な場面。「ILS」が起死回生の無敵技で望みをつなぐ。最終ラウンド、ここにきて「ILS」が狙いを定めていた「さとけん」の空中シールドを誘い出して連続技をたたき込み、優勝を決めた。

### MBAC総評

アーケードでは初となる同人格闘ゲームからの移植、さらに予選＆決勝大会の参加プレイヤーの9割が闘劇初参加と、ニッチなタイトルかと思われていた『MBAC』だが、フタを開けてみれば予選参加人数や決勝大会での盛り上がりは最高クラスのものとなった。

この成功は、ガード不能や永久コンボなど、尖っている部分が多いものの、使い手たちがやり込んで21キャラ中18キャラが決勝大会へ出場できた絶妙なゲームバランス。これを会場を埋めた尽くした観客たちが楽しめたことによるところが大きい。普段では呆れられやすい永久が決まっているとき、観客が総出で声を上げて応援した、会場の圧倒的な一体感がそれを証明している。

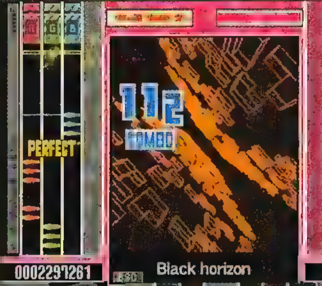


みんなで参加！ BEMANIシリーズ総合支援コーナー

# BEAT RAIZING

**beatmaniaIIDX ＋GuitarFreaks & DrumMania ＋ pop'n music**

暑い夏をさらにアツくする今回のビートレイジングは、定例コーナーに加え、家庭用のギタドラとポップンの情報、新レーベル「beatnation Records」と1stミニアルバムが発売された星野奏子さんのインタビューなど情報満載でお届けするぞ！







## ギタドラV3の稼働を前に、家庭用ギタドラをやり込んじゃえ!!

家庭用『GDV』が発売され、現在もやり込んでいる人は多いと思うが、前号に引き続き、そのギタドラシリーズ最新作『GuitarFreaks & DrumMania MASTERPIECE SILVER』を紹介しよう。

今回特に注目すべきは、300曲を超える家庭用未発売の曲の中からユーザーアンケートを基に選りすぐりの名曲が収録されるという点だ。現在判明している収録曲だけでも「Timepiece phase II」や「MODEL DD2」、「たまゆら」や「月光蝶」といったコナミオリジナル楽曲から、「天体観測」や「TRAIN-TRAIN」といった版権曲まで、アーケード版でも人気の楽曲が何と70曲以上も収録されている。本作に収録されるすべての楽曲が家庭用初収録となるため、家でプレイしたかったアノ曲たちがいつでもプレイできるようになる。そして気になるセッションプレイもご安心。『GDV』同様ギタドラの両作品が一つにパッケージングされているので、家族や友達と楽しくセッションプレイができるぞ！

やりたかったアノ曲コノ曲、家でも練習したかったたくさんの楽曲がこの1枚に凝縮されてキミの手元にやってくる。マスターピースの名にふさわしい本作、ぜひ購入してプレイしてみよう！

早く本作を遊んでみたいという人は右のカコミをチェック！ 先行体験会が予定されているぞ。




セッションプレイもこの通りバッチリ！ 珠玉の名曲をみんなで味わおう！

**『GuitarFreaks & DrumMania MASTERPIECE SILVER』**

| | |
|---|---|
| 対応機種 | ：PlayStation 2 |
| 発売日 | ：2006年8月31日発売予定 |
| 価格 | ：7,329円(税込) |
| 対応周辺機器 | ：ギターフリークス専用コントローラー、ドラムマニア専用コントローラー、ヤマハ サイレントセッションドラム DTXPLORER、DTXPRESS IIIセット |

### 発売前に遊んじゃおう！ 先行体験会実施!!

何と本作発売前に、下記の3店舗で先行体験会が実施される。体験会では、ギターフリークスアーケードスタイルコントローラーとドラムマニア対応ヤマハDTXPLORERを使ってプレイできるのだ。このまたと無いチャンスを見逃すな！

8月5日 13:00～17:00
東京都 メッセサンオー
（東京都千代田区外神田3-14-8）

8月19日 13:00～18:00
神奈川県 ヨドバシカメラ マルチメディア 横浜店
（神奈川県横浜市西区北幸1-2-7）

8月26日 13:00～17:00
京都府 ミドリ電化円町店
（京都府京都市中京区西ノ京西円町55-1）

**PRESENT**

今回はコナミ様よりPS2用ソフト『GuitarFreaks & DrumMania MASTERPIECE SILVER』を3名様にプレゼント！ 詳しくは78ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。



## キミの家でもカーニバル！ 家庭用『ポップンミュージック13 カーニバル』登場

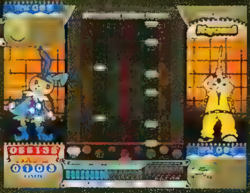
家庭用ポップンシリーズでいよいよ『ポップンミュージック13 カーニバル』が発売となるぞ。今回はいち早く情報をお伝えしよう。

今作ではアーケード版での新曲はもちろん、家庭用オリジナル楽曲の新曲としてPS2『幻想水滸伝V』の楽曲「女王騎士」や、映画『キル・ビル』のテーマ曲「BATTLE WITHOUT HONOR OR HUMANITY」といった楽曲も収録されており、そのバリエーションはさらに豊かになっているよ。さぁ、キミの家でもレッツポップンカーニバル♪





「女王騎士」の収録に合わせて『幻想水滸伝V』の主人公もポップン風になって登場だ！



大ヒット映画『キル・ビル』のテーマソング。聴きごたえのある楽曲にふさわしいやりごたえのある譜面になっているぞ。

### 家庭用にも超CHALLENGE MODEが搭載！

アーケード版ではおなじみになっている「超CHALLENGE MODE」が家庭用に初搭載！ 家庭用でバッチリ練習して、アーケードでその腕前を披露しちゃおう！



普通の「CHALLENGE MODE」じゃ物足りないと感じたらこの「超CHALLENGE MODE」に挑戦だ！

**『ポップンミュージック13 カーニバル』**

| | |
|---|---|
| 対応機種 | ：PlayStation 2 |
| 発売日 | ：2006年9月28日発売予定 |
| 価格 | ：7,329円(税込) |



いずれはライブ開催も!?

# beatnation Recordsの展望を語る――

## dj TAKA、DJ Yoshitaka、L.E.D. インタビュー

**電撃的にレーベルが設立され、気になっているファンが多いであろう「beatnation Records」。そこで今回は、本レーベルの中心人物であるdj TAKA、DJ Yoshitaka、L.E.D.の3名にお話をうかがってきたぞ。**

## やりたいことが何でもできる それが「beatnation Records」

――まずは、beatnation Records立ち上げの経緯をおうかがいしたいのですが。

TAKA　立ち上げようと思った理由はいくつかありまして、我々クリエイターがもっと自分たちのやりたいことを追求して楽しむためということ。そして、それを通じて実際に購入していただく方々にもっと楽しんでもらいたいということ。その結果、ビジネスとして成り立たせていくことができれば、ということですね。簡単に言えば、ⅡDXや僕らにかかわってくれるすべての人たちが楽しめるためにということですね。

――そうして集まったのが、Yoshitakaさん、L.E.D.さん、そして本日は残念ながら欠席ですがTatshさんになるわけですよね。

Yoshitaka　そうですね。Tatshさんはレコーディングで残念ながらこの場には居ないんですが（笑）。

――3人が参加されたきっかけは？

Yoshitaka　きっかけというより、僕を含めてTatshさんとL.E.D.さんの参加はもう必然でしたね。

TAKA　この四人が発起人という形になるのかな。

L.E.D.　そうなりますね。

――では、このbeatnation Recordsのレーベルとしてのコンセプトというのは？

[illegible]　もともとはbeatmaniaⅡDXというゲームがあり、そこでは「音楽」が注目されていたんですが、作品を重ねることにそこに参加している人間一人ひとりが注目されるようになってきたんです。なので、beatmaniaⅡDXという世界観は大切にしながら、ゲームとは違った切り口も取り入れて、自分たちのやりたい音楽を作っていこう、という[illegible]です。[illegible]

――公式ホームページで期間を区[illegible]募をかけていますが、これは？

[illegible]　これはTatshが発案したものですね。「レーベルらしいことをやっていきたいよね」という話を[illegible]うと考えたとき、デモテープ募集が一つの形として出てきました。

Yoshitaka　最近僕ら、雑誌のDTMマガジンで機材のレビューなどをやらせてもらっているんです。そういう流れもあって、[illegible]してるのかが分かるような[illegible]いるので、その中で制作に興味を持たれた方が門をたたけるように[illegible]です。厳しい審査になるとは思いますが、気合の入っている人はぜひ挑戦してほしいですね。

――今まではなかなかこういう機会が無かったですからね。

Yoshitaka　ですよね。さらにボーカリストやパフォーマンサー、[illegible]制作ができなくても自分の歌声に自信のある人など多くの人に参加してもらいたいです。

――そうなると枠はとても広いのですが、中でも皆さんが興味のある部門は何でしょう？

Yoshitaka　僕いっぱいあるんですよね（笑）。L.E.D.さんどうですか？

L.E.D.　[illegible]スタッフに囲まれ[illegible]う映像を付けて[illegible]や感動、新たな何[illegible]いいですね。

TAKA　僕はやっぱりトラックを作る人に一番興味があります[illegible]やって来るのかすごく楽しみですね。

――それでは、Yoshitakaさんは？

Yoshitaka　僕はですね、作詞家兼ボーカリストみたいな[illegible]日本語ではない違う言葉――フランス語やイタリア語、ブラジルの言葉だったり、[illegible]ういう言葉を巧みに扱える人とかが来てくれると、かなり熱いですね。

L.E.D.　それいいね（笑）。

Yoshitaka　いいっすよね（笑）。

L.E.D.　俺もそっちにすりゃよかった（笑）。

Yoshitaka　今ならまだ変えられますよ（笑）。

L.E.D.　基本的にはこっちだけど、まあいいや（笑）。

――確かに、普段耳にする曲というと日本語や英語が主ですからね。

[illegible]　[illegible]アンっていえるかも知れないっすよ（笑）。

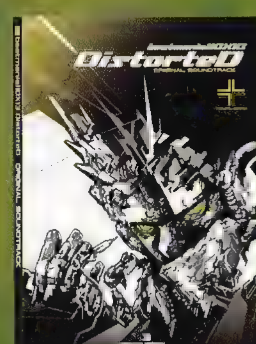


## 第1弾は『DistorteD』サントラ！

beatnation Records第1弾作品として発売される『DistorteD』のサウンドトラックは、『DistorteD』の楽曲に加えて家庭用『ⅡDX RED』の新曲も完全収録だ。しかも数量限定の豪華版は、A4サイズ48ページのアートブックにCDを収納しているぞ。コナミスタイルのみの限定商品だが、これはファンは見逃せない!!

[illegible]





実は本誌初登場となるL.E.D.氏。インタビュー中は緊張していたのかなかなか口を開いてくれなかったのだが（笑）、話し始めるととても面白い人だったぞ。今回はbeatnation Recordsのことをメインにお話をうかがったが、途中で話が脱線して制作機材の話や楽曲制作の話にまで発展。こちらも興味深い会話が繰り広げられていたので、いずれ皆さんにもお伝えしたいところだ。

# beatnation Recordsは “beatmaniaの世界観を拡張するツール” だと思います



——そうしてレーベルにいろいろな方が参入してくると、ライブなども開催できそうですね。

**TAKA**　それはやってみたいことの一つです。ライブの形式としては、シークレットライブのようなクラブを使ったイベントにしたいな、というううっすらとしたイメージがあります。それに、トップランカー大会で全国を回っていたときに、各地方の熱気などいろいろ感じるものがあったので、ぜひ東京以外でもライブをやりたいですね。

## 楽しませて楽しみたい レーベルとしての展望とは？

——いろいろやりたいことが多いレーベルだとは思いますが、中でも「これはどうしてもやってみたい」というアイデアはありますか？

**TAKA**　公式グッズみたいなアイテムを出したいね。これはぜひやりたい。

——どんなグッズをイメージされていますか？

**TAKA**　やっぱりファッションにかかわるものだったりとか、そういうものを作って、みんなにそれを身に着けて街に出てもらいたいなと。キャップやTシャツとか、思いつくだけ企画して、一つでも多く商品化したいです。

——その中でもご自分として一番商品化したいと思うのもは何でしょう？

**TAKA**　僕はシルバーアクセサリーを作りたいんですよね。これはいけるかどうか分からないんですけど（笑）。

**Yoshitaka**　シルバーかぁ（笑）。

**TAKA**　ちょっと高くなっちゃいそうなのでどうかなとは思っているんですけどね。

**Yoshitaka**　やっぱL.E.D. Tシャツじゃないっすかね。

**TAKA**　L.E.D.関連グッズはいいね（笑）。

**Yoshitaka**　もう多々出ると思いますよ。

**L.E.D.**　ん〜、ニーズがあれば（笑）。

——お二人はグッズを制作するとしたら何がいいですか？

**L.E.D.**　今言われちゃったけどTシャツかなぁ（笑）。

**Yoshitaka**　しかも背中ですよね。背中に斜めで「L.E.D.」（笑）。

**L.E.D.**　なかなか無いと思うんですよ。自分のイメージがデザインのコンセプトになっているTシャツって。だからそういうのが出来てくれたらいいですね。

**Yoshitaka**　まあ、街に出ろとまでは言わないですけれど、もちろんライブはそれで集合だよみたいな。でも僕いっぱいあるんですよね。腕にはめるものだったりとか、かぶるもの（ニットやキャップ）だったりとか。後はカギを収納するアクセサリーとか財布だったりとか。いろいろ言ってますが、その中からどれだけ実現されるか……。

——その中で、どうしてもこれはというものは無いんですか？

**Yoshitaka**　やっぱL.E.D. Tシャツじゃないスか（笑）。

——beatnation Recordsの展望を教えてください。

**L.E.D.**　beatnation Recordsというのは、今のところ分かりやすくシンプルに言うと「beatmaniaの世界観を拡張するツール」だと思います。そこで例えば、自分がよく作るサイケデリックトランスなどの音楽ジャンルを、普段ゲームで遊んでくれているプレイヤーの皆さんに「こんなイカすジャンルがあるんだ」というのを知ってもらえたらいいなと。そうしたきっかけから、beatnation Recordsの商品に興味を持ってもらって、さらにその先でいろんな音楽を楽しめるようになってくれるといいですね。

**TAKA**　僕にはやっぱり楽しみたいのと楽しませたいというその二つの思いがありますね。だから思いつくことは何でもやっていきたいです。だれかが何かを言い出して「それ面白いからやろうよ」というアイデアだったらなるべくやるようにしたいし、それで僕らが楽しめて、みんなが喜んでくれれば何よりだなと。ホントにそれが一番です。

**Yoshitaka**　今後はbeatnation Recordsの役に立てるように、手となり足となりつつも、自分自身のイメージももっともっと広げていけたらと思います。結構いろいろ考えているので見守っていただけたるとうれしいですね。

——最後に恒例の読者への一言をお願いします。

**Yoshitaka**　ゲームをたくさんプレイされている方なら僕らのことは知ってると思うんですけど、もし音楽は好きだけどゲームをプレイされてない方だったり、例えば星野さんのアルバムなどをどこかで耳にした人たちだったりすると、いきなりゲームを差し出されてもよく分からないと思うんです。そのときにそれらの音楽が扱われているレーベルがあったら、迷わずたどり着けるじゃないですか。だからゲームにしろアルバムにしろ僕らのさまざまな活動を「入り口」にして、このレーベルまでたどり着く人が増えてくれるとうれしいですね。

**L.E.D.**　自分は今まで家庭用メインでやってきたんですけど、今回から家庭用とアーケードの垣根を無くして、みんなで一緒にやっていこうとという流れが出来てきました。今は新しい仲間たちにいろんな刺激を受けて制作作業をしていますので、改めて皆さんよろしくお願いします。L.E.D.を（笑）。

**TAKA**　今回自分たちのレーベルを立ち上がることができたのも、応援してくださる皆さんのおかげですので、本当に感謝しています。8月11日には『DistorteD』のサウンドトラックも出ます。コナミスタイル限定の販売になりまして、ちょっとご不便をおかけしていることもあるかもしれませんが、どうか懲りずに聴いていただけるとありがたいです。

（2006年7月5日　コナミデジタルエンタテインメントにて）





**DJ Yoshitaka**（写真左）
『IIDX RED』から参加し、『DistorteD』でもその手腕を発揮しているコンポーザー。

**L.E.D.**（写真中央）
「電人イェーガー」シリーズをはじめ、IIDXに数多く楽曲を提供しているコンポーザー。

**dj TAKA**（写真右）
皆さんご存知ミスターIIDX。会話の中でYoshitakaさんに“代表取締役”呼ばれていたが、実際役割は決まっていないとのこと。

beatnation Records



1st ミニアルバム発売記念！

# 星野奏子インタビュー

## アルバムに詰まった八つの輝き

ついに発売された“ほっしー”こと星野さんの1stミニアルバム「EIGHT ELEMENTS OF THE STAR」。今回はこのCDの発売を記念して、アルバム収録曲や今後の豊富までバッチリ聞いてきたぞ。

### [illegible]ろんな“私”を感じてほしい ミニアルバムへの強い思い

——ミニアルバムのお話はいつごろから出ていたのでしょうか？

星野　話は去年くらいから出ていて、それからは曲が集まるタイミングを待っている状態でしたね。

——去年ですか。結構前から動かれていたんですね。

星野　そうですね。でもそのときには「作りたいね」っていう話だけだったんです。具体的に詰めていったのは、コナミスタイルでのプロジェクトが立ち上がる1カ月くらい前からですね。

——その後アルバムプロジェクトが正式に立ち上がったわけですが、そのときのお気持ちは？

星野　自分としてはいつでも制作に入れる準備を整えておいたので、「ついに来たか」という感じでうれしかったです。

——まさに万全の体制で待っていたと（笑）。

星野　はい、万全の体制で待ち構えていました（笑）。

——そんな気合十分で制作したアルバムですが、すべてがフルコーラスになっていますね。

星野　ゲームサイズだと2分ほどしか無いんですけど、アルバムはフルサイズなので追加で歌詞を書いたんです。ゲームサイズの制作をしたときに歌詞を全部書き留めておけば良かったんですけど、追加で作詞することになったので、そのときの気持ちを思い出して書くのに苦労しました（笑）。

——どのように作詞されたんですか？

星野　歌詞を見ながら当時のことを思い出したり、ネタ帳を見て書いていました（笑）。私が歌詞を書いたのは、「太陽 ～T·A·I·Y·O～」と「タシカナモノ」、「リグレット」、「INFERNO」、それと「D.A.N.C.E.！」ですね。「D.A.N.C.E.！」は以前にロングバージョンが出ているので歌詞自体はありましたけど。

——ネタ帳ですか（笑）。そういえば今回新曲が収録されていますが、この曲について教えてください。

星野　これはTatshが書いてくれました。「Hello again」という曲なんですが、8曲目……アルバムの最後に入っていて、これがまたイメージぴったりなんですよ。「これからもずっとアナタのために歌い続けていきたい」という感じの曲で、曲調は「タシカナモノ」よりもちょっとミディアムテンポですね。私が今までに歌ったことの無い感じの曲ですよ。

——この8曲の中で、特に思い出に残っている曲は[illegible]？

星野　[illegible]かなぁ。この曲ってハモリの部分が結構あるんですけど、このアルバムではそのハモリも全部自分の声で録り直したんですよ。ゲームバージョンのときは機械で調整してもらっていたので、自分で声を出すときに音が分からなくて大変でした（笑）。

——それはご苦労様でした（笑）。でもこの曲がきっかけでBEMANIシリーズに参入されたということで、その点でも思い出深いんじゃないですか？

星野　そうですね。アルバムの「太陽～T·A·I·Y·O～」はNAOKIさんがさらにまたバージョンアップさせてくれて、1曲目にふさわしく超派手な仕上がりになっていますよ。

——ほかの曲にもそうした変化があるんですか？

星野　はい。「月光」には生のギターが入ったり、「タシカナモノ」はギター、ベース、ドラムと全部生演奏で、ライブ感はかなり出ていると思います。それに、『着うた』でしか聞けなかった「白幻～HAKUGEN～」も今回アルバムに収録しているので、そちらもぜひ聞いてほしいですね。

——そうなると、すべてにおいて今までとは違う楽曲に仕上がっているわけですね。

星野　本当に聴きごたえ満点だと思いますよ。

——ではここで、アルバムのアピールをお願いします。

星野　8曲収録で2,000円なので買いやすいと思いますし（笑）、宝石箱のように、開けたらいろんな私を感じてもらえると思います。聴いてくれる方のそのときの気持ちに合った歌が絶対1曲は入っている

## ジャケット撮影現場 潜入リポート

「祝！　1stミニアルバム発売！」というこ[illegible]なミニアルバムのジャケット撮影現場[illegible]たぞ。貴重な写真とともにお伝えしよう。

撮影日当日、撮影スタジオ[illegible]と撮影の準備が進められて[illegible]撮影用の衣装を身にまとい[illegible]そしてどちらも準備が整[illegible]ト。白い衣装に身を包[illegible]ない笑顔で撮影に[illegible]緊張の色も[illegible]

[illegible]





[illegible]

と思うので、どんな気持ちのときにも聴けるアルバムになっています。絶対ソンはさせませんよ（笑）。
——確かに手に入れやすい価格になっていますね。
**星野**　そうなんですよ。この値段って友達にも、初めて会った人にも勧めやすい値段だと思うんですよ（笑）。

## ここからが新たなスタート 目指すは「これぞ星野奏子」!?

——さて、アルバムが出ると、やっぱり期待してしまうのがライブなんですが。
**星野**　ライブしたいんですよ！　ライブしたいってずっと言ってるんですけどね（笑）。
——ファンの皆さんの前で歌う機会というのはなかなか無いですからね。
**星野**　1年に1回か2回、イベントでみんなに会えるかどうかっていう感じですからね。



——最初のライブはここでやりたい！　っていう希望はあるんですか？
**星野**　あんまり広いとみんなの顔が見られなくて寂しいので、以前りゆちゃんのライブで出させてもらったON EASTとか。ライブハウスに近い形の場所でやりたいですね。
——ライブはぜひ期待しています。さて、このアルバムが一つの区切りとして考えられると思いますが、デビューしてからアルバム発売までの2年間を振り返ってみていかがですか？
**星野**　いろんないい曲に恵まれて、どの曲もすごく違うから、自分としても確実にステップアップしてこれたかなって思います。だからこれからは、もっと自分のカラーを強く出せるようにしていきたいと思いますね。
——そしてこのアルバムから星野奏子の新たなスタートとなるわけですが、今後の豊富は？
**星野**　今回のアルバムはいろんなカラーがそろっているので、もしかしたら『どれが星野奏子なのか』というのが分らなくて混乱しちゃうかもかもしれませんね。なので、これからはもっと自分の色を強く出して、『この曲は星野奏子だ』っていう曲をゲームとともにみんなに届けられたらなと思います。できればアーティストとしてもっと外へ出て行けるようにしていきたいですね。今までⅡDXシリーズだけだったので、今後は違うBEMANIシリーズにも参加していきたいなと思っています。

——それでは最後に読者へ一言お願いします。
**星野**　このミニアルバムで私が今出せる力は全部出したと思っています。ジャケットも、いつもとは違うさわやかカッコイイポップなイメージでジャケットをはじめブックレットも撮影しています。ぜひそこも楽しみにしていてほしいですね。後は手に入れやすい価格でもありますのでぜひ聴いてみてください（笑）。これからはⅡDX以外にもギタドラやポップンでもいろいろやっていけたらと思っていますので、ぜひ応援よろしくお願いします。



*聴いてくれる方のそのときの気持ちに合った歌が 絶対1曲は入っていますよ——*

## こちらが完成したアルバムだ！

右のジャケット写真を見てもらえれば分かる通り、[illegible]ジャケットになっているぞ。遊び心[illegible]、ジャケットを裏返すと星野さん[illegible]られたりもするのだ。もちろん[illegible]には星野さんの[illegible]た写真が満載だ。
ファンなら[illegible]もしまだという人は、ぜひこのCDを買って星野さんの2年間の集大成を感じてほしい。これからの活躍をさらに期待できること間違いナシだ。ちなみにこのCDは現在コナミスタイルのみでの販売となる点は注意しよう。

星野奏子ミニアルバム
『EIGHT ELEMENTS OF THE STAR』

発売日：[illegible]
価格：[illegible]
収録曲：[illegible]

コナミスタイル http://www.konamistyle.jp/



## フェイバリットキャラクターズII DX

### ☆彩葉、ツガルの接戦にあの二人が急接近!?

| | | |
|---|---|---|
| 1st | 彩葉 | 【142.9pts.】 |
| 2nd | ツガル | 【133.3pts.】 |
| 3rd | エリカ | 【109.5pts.】 |
| 4th | セリカ | 【71.4pts.】 |
| 5th | ナイア | 【61.9pts.】 |
| 6th | ダルマ | 【52.4pts.】 |
| 7th | 士朗 | 【50.0pts.】 |
| 8th | 夏天 / 鉄火 | 【47.6pts.】 |
| 10th | セム | 【42.9pts.】 |

**1st**
**彩葉**
142.9pts.

毎月恒例となりつつある彩葉とツガルの首位争いだが、今月は彩葉の人気が上回った！　しかしそれに続く3位と4位に、あの初代首位&2位独占キャラであるセリエリ姉妹が急浮上！　ナイアや士朗など、古株キャラクターの人気がじわじわと高まりつつある!?

**投票者の声**
彩葉しかいないっしょ！（千葉県　ほし君）／ファンページでますます大好きに！（秋田県　紫音桔梗さん）／妹系キャラの隆盛を止められるのは彩葉だけ！（福島県　駿君）

## フェイバリットナンバーズII DX

### ☆新旧のせめぎ合い？「DoLL」惜しくも届かず！

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1st | Xepher | Tatsh | 【125.7pts.】 |
| 2nd | DoLL | TЁЯRA | 【120.2pts.】 |
| 3rd | EDEN | TЁЯRA | 【109.3pts.】 |
| 4th | Apocalypse ~dirge of swans~ | Zektbach | 【103.8pts.】 |
| 5th | ピアノ協奏曲第1番"蠍火" | virkato | 【49.2pts.】 |
| 6th | SigSig | kors k | 【43.7pts.】 |
| 7th | ALFARSHEAR ~双神威に廻る夢~ | TЁЯRA | 【32.8pts.】 |
| 7th | D.C.fish | DJ MURASAME | 【32.8pts.】 |
| 9th | The Dirty of Loudness | Tatsh Assault X | 【21.9pts.】 |
| 10th | INFERNO | Caldeira feat.星野奏子 | 【16.4pts.】 |

**1st**
**Xepher**　Tatsh
125.7pts.

常にその首位は揺るがないと思われていた「Xepher」だが、今月は久々に人気を盛り返してきた「DoLL」と「EDEN」の人気曲タッグがあわやというところまで肉薄！　新曲群の人気が高まる中でこれだけの奮闘、HYPER J-POPの底力は健在のようだ！

**投票者の声**
家でも車でも聴いてます。（群馬県　氷滝さん）／A取りたいです。スコアーー！（神奈川県　ぷいけぇさん）／どんなときでもこの曲は欠かせません!!（東京都　境神空さん）

## フェイバリットナンバーズGD

### ☆やはり「月光蝶」強し！ダブルスコアも目前か!?

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1st | 月光蝶 | あさき | 【200.0pts.】 |
| 2nd | ヒマワリ | RIYU from BeForU | 【103.2pts.】 |
| 3rd | Concertino in Blue | 佐々木博史 | 【90.3pts.】 |
| 4th | 赤い鈴 | あさき | 【77.4pts.】 |
| 5th | 魔法のタルト | Twinkle☆berry | 【64.5pts.】 |
| 6th | しっぽのロック | 板橋ギャング | 【58.1pts.】 |
| 7th | CaptivAte~裁き~ | DJ YOSHITAKA feat. A/I | 【45.2pts.】 |
| 8th | この子の七つのお祝いに | あさき | 【38.7pts.】 |
| 8th | シナリオ | BeForU NEXT | 【38.7pts.】 |
| 10th | GLIDE | TЁЯRA | 【32.3pts.】 |

**1st**
**月光蝶**　あさき
200.0pts.

まるで連続首位記録が途切れたことを反動にしたかのように、今月は「月光蝶」の勢いがさらに倍化！　久々のダブルスコア寸前まで、2位以下との大差を付けた。夏の「ヒマワリ」人気ですら追い付けないこの快進撃、もはや止まらないのか!?

**投票者の声**
あさき氏大好きです。（神奈川県　社さん）／あさきサイコーです♥何度聞いても飽きません！（東京都　岡町満さん）／あさき曲はカラオケで必ず[illegible]。（栃木県　NI君）

### フェイバリットナンバーズ&キャラクターズ投票募集中！

ビーマニの世界に魅了されたという皆さん、ぜひそのきっかけとなったマイベストを「フェイバリットナンバーズ&キャラクターズ」へ、熱いコメントとともに投票してみてください！

「フェイバリットナンバーズ&キャラクターズII DX」では、定番首位の彩葉&ツガルと「Xepher」に迫る人気キャラ&曲の数々に注目！　「フェイバリットナンバーズGd」ではその逆で、神がかった人気を見せる「月光蝶」がどこまで行くのか、もはや見届けるほか無いのか!?　といった状況です！

投票には、本誌アンケートハガキの自由欄を使ってください。1枚のアンケートハガキで3部門すべての、自分が思う1位～3位に投票できます！

投票の際にはその曲やキャラへの一言コメントも書き添えていただけるとうれしいです。今月も投票者にのみ当選の大きなチャンスがある、ファン垂涎のグッズをプレゼントに用意して投票をお待ちしています！



今月も投票者の中から3名様にサイン入り『IIDX RED』の販促用ポスターをプレゼント！

# こなみっくす

## リレーコラム

第7回　wac

あけましておめでとうございます。wacといいます。コナミというゲーム会社でポップンというゲーム作ったりずれたメガネをかけ直したりしています。音楽ゲームしない方々もこれも何かの縁と思って本年もビーマニをよろしくお願い致します。

こんなハスッパな僕でも年賀状を頂いているのですが、とんとお返ししない悪い子どこですかここですか僕ですね。それというのも、わあい御返事書っくぞう！　って気概がすご過ぎで、いざ書くとなると何書こうかうじうじうじうじ悩んで書けないんすね。今年は一念発起してバッチリ元旦から構想を練り始め「やっぱり干支とかいうアレか？　獣か。酉か？　鳥だな。にわとり書けばいいんだな？よーしちょっくら書くか。お、案外うまくね？　ようし知的に格言とか付けてだな。飛べない鳥はただのにわとり。お、なんか格言ぽい。でも今気付いたけど字が下手じゃね？　通信教育始めよっかな？　ようし明日資料取り寄せるぞうーいや待てめんどくさい」などと考えているうちに半年が過ぎました。そもそも今年は戌年でした。

実際はすっかり私の心も夏模様なわけで、つまりここしばらく徹夜で世界レベルの球蹴りとか頭突きとか見てたためか眠りの女神の寵愛を受けまくってまして、愛のままに我侭にボロりと忍ぶとかいう忍者さんからバトンを受け継いだものの、どうもコラムを書くことすらままならぬ有様ですぜ？　眠いな。いや、やる気まんまんっすよ？　案外すごい頑張ってますよ？

つーか、僕はですね、いい意味でも悪い意味でも、いや少しだけ悪めの比重が高いやもしれませんが、いやむしろほとんど悪い意味に取られるんですが、今日できることを今日しないです。曲を作るにしても、曲を頼むにしても、企画考えるにしても、明日になればもっとステキなイデアが舞い降りるんじゃねいかしら？　とか夢見がちな人です。常に明日を夢見てる、というか明日という未来を信じてるわけですね！　先送り体質ってことですが。むしろ明日も明後日も全力で使い切る覚悟っすよ俺は！　今日のうちに使い切れって話ですが。

まあ、そんな奴がほかにいたら心に棚を作って「今日を生きない者に明日を語る資格はねえ！」とカックイー説教しますがね。最低ですね。

以上、グックルさんと違って微塵もグッとこない話でした。果てしなくごめんなさい。

では恒例のお友達紹介の時間ですが、ここはやはり真打登場。俺達の汗と涙は「犬とアタシのどっちを取るの？　と言ってみたいDJ第1位」のdj TAKAくんに託すしかないでしょう。冷めた仕草で熱く見てくれることを期待してます。




次回は dj TAKA さんが登場！



BEAT RAIZING IIDX FAN SHOP

# ROOTS26

ルーツニジュウロク




## IIDXキャラに聞いてみよう！

**Q** シアに質問です。好きな男の子はいますか？ （ZETA君）

「うーむ。照れる質問ネ。……ツガ、この間の男は何て名前でしょか？」

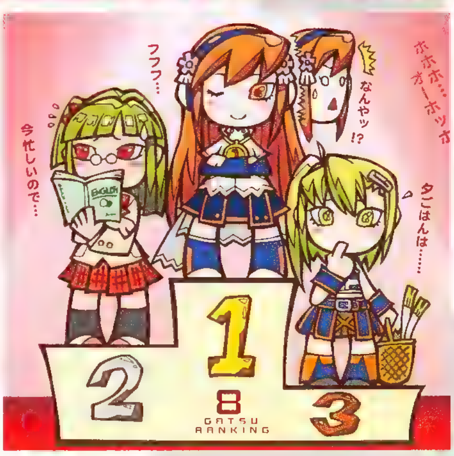
「……え。えぇぇッ!? ……まさかアレ？（……アイツじゃないよ……ね？）」

**Q**

「士朗とは和食党の仲。ニクス……、フ……和を分からねぇとは寂しい男だぜ。」

「ウザい。寝かせろ。このファッ●ンフーリガ……むにゃ。……。」

## キャラクターランキング TOP3




彩葉
「イエス！ やっぱりウチがおらんとな～♪……っは！ 何やのこの殺気!?」

津軽
「ええ……、そんな方存しませんよ。ええ、今忙しいんです先生」

エリカ
「卵と♪ ゴーヤと♪……。アレ？ 何で私ここに？ ……って3位！ 凄ッ!?」

『ケイナ』
パソコンジャンキー。財閥の出身。

『理々奈』
ROOTS26の看板娘。あだ名はリリス。

『彩葉』
京都出身の女子高生。理々奈の相方。

『津軽』
ツガル。青森出身の御令嬢中学生。

『エリカ』
ROOTS26のバイト娘。セリカの双子の姉。

『ユーズ』
大阪出身のデザイナー。ケイナの上司。

『UME123』
？？から襲来。？？の姉にして天敵。

『セリカ』
美大生。生き別れたエリカの双子の妹。

『聖奈』
ROOTS26オーナー。あだ名はセム。尖ったモノ好き。

『達磨』
ダルマ。ツガルの同級生。スケベだけど天才児。

『夏天』
シアティエン。本名はアルア。ナイアの妹。

『ナイア』
高級中華料理店『星龍華』の看板娘。

『鉄火』
寿司屋『鉄寿司』の長男。彩葉たちと高校が同じ。

『茶倉』
彩葉の元憑依霊。霊力強めのときはだれでも憑依可。

『デュエル』
元フーリガン。「紅茶」と「寅さん」好き。

# IIDXイラストギャラリー

海にプールにお祭りに、みんな夏を満喫している
ご様子。いろんなシチュエーションのイラストをお
待ちしております。メールでの投稿もOKですよ。



（山口県　里田里見さん）

「たまにはエイリの服カラーもえぇもんやね～」

「……兄様。……コレ……前が空き過ぎでは……」

「微妙におソロにしてみま……してまん？　がナ？」

「アイツのカラー……。……着てみただけです」

「セムさん……アタシそろそろ店行かないと……」



（福岡県　くろのゴクさん）

「夏の花といえばヒマワリです。シアちょっと横向いて」

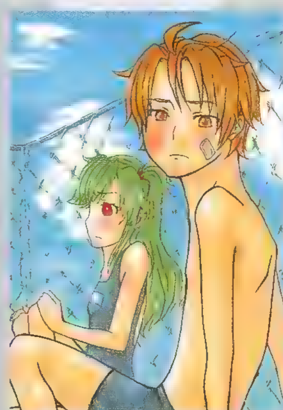
「？……Sunflower ？……いい色ネ。似合ってましょかツガ？」




（東京都　Jose子さん）

「夏だからこそクールにさらりと着こなす。それでこそROOTS風流」

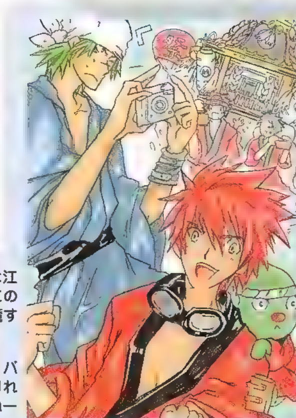
「……あ。（珍しく今回のはいいかも……。……トゲ無いし）」



（埼玉県　阿尾空河さん）

「……こっち見ないでよッ。（ほかの女子ばっかり見てこのスケベ……）」

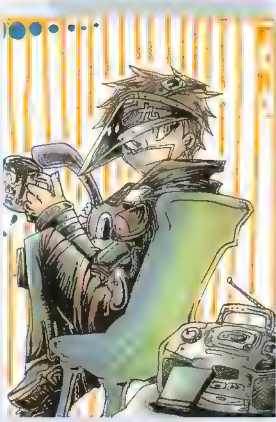
「全く見てねーし。（なに怒ってんだよ……このバカ）」



（栃木県　柴竜代さん）

「オラオラー祭りは江戸の華でぃ！　そこのバンダナー！　邪魔すんなぁー！」

「……っかー!!　バ……バッテリー切れかよォォー。使えねーカメラだぜ！」



（新潟県　じつりさん）

「ズズーッ。……最近。……出番が。……少ないんじゃないですか？」

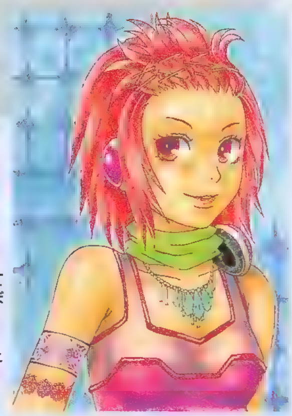



（静岡県　あいのさん）

「なんやねんな、自分ら。ワイは赤髪ちゃう……濃い赤や！」

「……アンタ、アホか……。あ！　ワイって言ったな！　500円！」

「ユーズさんが言い出したんスからね。もうけもうけッス」



（愛媛県　蜂子さん）

「たまには前髪上げて～、ちょっと大人っぽく♪　……っは!?」

「……見たぜ。とくと見させてもらったー！　脳内……ぐはッ！」

## おたより募集中

DJへの質問や似顔絵などのおたよりのあて先
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン　アルカディア編集部
ビート・レイジング ROOTS26 係

メールでの投稿は
beatraizing@arcadiamagazine.com まで
※CGイラストなどの投稿規定は「アルカディアフロンティアーズ」と同様です。（165ページ参照）

# DJ NUMBERS

ほな、ちょっと出てくるからなー。事務所に電話がきたら俺の携帯に回してやー。じゃなッ！（ダダダダダーッ）

りょーかいしました。（……いつも慌ただしい人だ……）（カタカタカタ）

む……、このプロテクトはなかなか……。（カタカタカタ）うーん詰めが甘いか。……まだまだですね。（カタカタ……タンッ）

（ピーンポーン）こんばんわー。ケイナくんおる～？

……ペコリ。

お。リリスちゃん。…………と、彩葉か。どうしました、いきなり事務所になんて？

なんや扱いに差を感じるんやけど……。まぁ、ええか。あんな～、ケイナくん、パソコンオタクやんか～？

…………おたく……？　一応、基礎知識はありますが……。（……相変わらずだな、この娘は）

そんでな？　ちょーパソコンつこて調べたいもんがあるんや～。

……コクリ。

はぁ。それで私に？何かご用が……？

ウチ、「いんたーねっと」とか詳しゅーないねん。

？……リリスちゃんはお店（ROOTS26）の端末を使用していましたよね？　確か、ネット環境も良好だったかと。

あ、リリちんのとこでも調べたんやけどな、これがまた特殊なもんでな？なかなか謎にたどり着けんのですよ。

……コクリ。

謎……？　何の話ですか？

あぁ、コレやコレ！（ゴソゴソ……バッ！）

（……な、なんだこの怪しげな本は……!?）……コレ……何の本なのですか？

……黒。

黒魔術や！　暗黒の力を呼び覚まし奇跡の術を我が手に世界征服をねら……。

……違。（ズビシッ！）

うにゃっ!!

…………。

……コクリ。……でも解読できない……文字が……。

あぁ、リリスちゃん占い好きでしたものね。

……黒魔術の本だけど……占い関係の……本……デス。

なるほどなるほど。それを私に……。

……いいですよ。ちょうどユーズさんからの仕事も終わってこの事務所のお留守番で、私も暇を持て余していましたからね。

あ！　ホンマや！ナニワニアンがおらへん!?もしや家出か？

……お仕事ですよ。

さて……コレは……ラテン語？　とも違い……ますね。複雑な暗号化をかけた……文字列？……このページの大まかな内容はご存知ですか？

薬や。飲み薬の精製方法を記したもんらしいんや～。

ふむふむ……薬液か。どのような効能が……。

ああ……それはな～ホレ……ムガッ！！？

……占いで精神を落ち着かせるための薬……デス。

…………。（……詳しいことは聞かないでおこう……）で、ではこの文字列とこの図形の解読を主にいってみましょうか。

（カタカタカタ……タッタカタ……）う～ん。確かにソレに似たものはネット上にも載ってはいますね……。……むむ……いや、コレも違うか。

……これは、なかなかに……難解なシロモノかもしれませんね……（カタカタカタ……）

ケイナくんでもあかんのか～？

……うーむ。……あ、そうだ。こういったモノに詳しい方が確かいましたよ。会ったことは無いのですが、ネット関係の昔のなじみです。たぶん、ヒントをくれるかと……（カタカタカタ……）

昔の……友達？ケイナくんと同じパソコンおたくか～？

…………えぇ、まあね。（…………はぁ……）

何て名前なん？その人？

えーっと、久しく連絡を取ってはいないのですが……確か……（カタタ）

……あぁ、ありました。どう発音するのか分からないのですが……。ハンドルネーム「UME123」。ウメワンツースリー？　さんかな？

梅？　1…2……3……？　!?　!?　げギャッ!?　ま……まさか……。あ……あかん!!　それはあかん!!　……リリナ！　帰るで!!

……え。どうかしましたか？あれ……。速いな、もういない……。あ……本忘れて。……ま、いっか。

## 8月は色黒。でもわりと不健康気味？ケイナくん。

IIDX NUMBERS CHARACTER：04
NAME ： K-na
AGE：?
BLOOD TYPE：A
BORN：KOBE
FAVORITE：ゲームサウンド、黒い炭酸飲料、ネット

神戸生まれのパソコンボーイ。硬いツンツン頭が目印。

世界に名高い大富豪の御曹司だが、生まれる前から定められた自分の将来に疑問を抱き、家を出て人生の修行中。齢11歳にして、世界各国の重要機関のネットワークに侵入してみせた天才少年ハッカー「αCLOCK」として大問題を起こしたが、何とか財閥の力でもみ消された。が、その後、実家では行動のすべてを監視下におかれ、言動などに対しても常に制限されていた。

高校の卒業を機に家中のシステムをハックして家出。ネットを通してしか知らなかった現実の世界に触れ、さまざまな社会に興味を持っていった。数年はもともと高いプログラミングの能力を買われ、フリーのプログラマーを職業に。

生活もそれなりに潤っていたが、なぜか気が付けばユーズのデザイン事務所に身を置くことに……。給料も薄給の割に与えられる仕事量が多く、御曹司としてゆとりのある時間を過ごしてきた昔とはまるで正反対の毎日。しかしケイナにとってはこの忙しい日々、仲間たちに頼られる現在の生活が何よりも気に入っている。



トップランカーを知り、BEMANIをもっと楽しむためのコーナー!

KONAMI OFFICIAL

# BEMANIトップランカー決定戦 Archive

「BEMANIトップランカー決定戦」のトップランカーと出場プレイヤーにスポットを当て、さらなるBEMANIシリーズの楽しみを追求している当コーナー。今月は『ポップンミュージック13 カーニバル』のトップランカーであるY.Fのインタビュー、Guitar Freaksシリーズのプレイスタイルを広げるためのオプション研究企画の2本立てでお届け!!

## INTERVIEW with TOP RANKER

最強のオールラウンダー

## Y.F(pop'n music13カーニバル)

### 大会を振りかえって

——今、改めて優勝した感想は？

実感があまり湧いてないんですよね。

——時間がたってもまだ？

そうですね、変わっていないですね。

——普通の大会で優勝したのと同じような感覚ですか？

いえ、あんまり大会には出たことが無いんですよ。トップランカー決定戦は、ポップンの知り合いが多かったのでリラックスして臨めました。Final Roundで戦った二人とも仲がいいですし。次の日もその二人と遊んで、店内対戦で勝負していたぐらいですからね。

——トップランカー決定戦はショーアップされたステージの上での勝負でしたが、緊張しませんでしたか？

大して緊張はしなかったですね。

——もともとあまり緊張しないタイプ？

いえ、そんなことはないですよ。緊張しないでできるのはポップンだけです（笑）。それよりも、関東・甲信越2エリアの予選の方がかなり緊張しましたね。

——決勝大会に進んでいないプレイヤーで、大会前に警戒していた人はいましたか？

YATHかレツ（※1）が出ていたら、厳しかったでしょうね。レツの［DDR］"DDR MEGAMIX"（EX）には勝てないですから。レツとはNET対戦モードの全国対戦で、たまたま当たったことがあるんですよ。そのときはギリギリで勝てました。

あとはエリア予選で敗退していたUMEPYとかTOBA（※2）も強いですね。互角の実力を持っていると思うので。

——あまり得意曲を選択していなかったですね。

そうですね、大会全体を通して［ヒップロック2］"男々道"（EX）くらいですかね。

——1st Roundのマーキュリーも接戦ですよね。

はい。彼は中難度のエキスパートですから［ピラミッド］"永遠という名の媚薬"（EX）は得意だったみたいですが、紙（※3）の位置を失敗したみたいで崩れていましたね。大会を通して、紙ミスで失敗していった人たちが多かったですよ。IRなら別ですが、一発勝負の大会では使わない方がいいのかもしれませんね。

※1　YATH：関東・甲信越1エリアに出場。ポップンでの指押しプレイヤーでは最強クラス。最難度であるLv42の曲すべてをCOOL判定において90,000超えしている強者。
レツ：関東・甲信越1エリア予選に出場したプレイヤーの一人。得意譜面の［DDR］（EX）はCOOL判定で98,000という素晴らしいスコアをたたき出す。GREAT判定においては唯一のパーフェクトメダル保持者。
※2　UMEPY：関東・甲信越1エリアに出場。Y.Fと同じくすべての譜面において点数が高く、安定感のあるオールラウンドプレイヤー。
TOBA：関東・甲信越1エリアに出場したプレイヤーの一人。Y.Fと同じく手の平でボタンを押すタイプで、実力的にはほぼ同等。レベル40～41の高難度曲において、フルコンボメダルやパーフェクトメダルなどの記録が多数持っている。
※3　紙：モニターの上部分に貼って擬似SUDDEN効果を得ることで、より自分に合ったスピード調節をする。そのプレイ方法のこと。『pop'n music13 カーニバル』以前では5、6倍速が無いこともあって、多くのプレイヤーが使っている。トップランカー決定戦では紙の使用が許可されている。
なお「紙ミス」とは、モニターに貼った紙がずれたり、位置を間違えて自分に合わない速度になってしまい、大幅に点数が下がってしまうことを表す。



### PROFILE

インターネットランキング上位者で構成されていた超難関の関東・甲信越2エリアを圧倒的な力で通過し、Final Roundでも大差を付けて『pop'n music13 カーニバル』の初代トップランカーに輝く。NORMAL、HYPER、EXとすべての譜面において高得点をマークするその実力は、現在最強のオールラウンダーと言っても過言ではないだろう。



# 結局、回数を多くプレイしないと実力は上がらないと思うんですよ



## 普段のプレイについて

——普段はどのモードでやっているんですか？

いつもチャレンジモードでやっています。最近は超チャレンジではなく、ずっとチャレンジモードですね。

——それだと、COOLはあまり狙わないんですかね？

狙うときは狙うんですが、ストレスがたまるので最近はチャレンジモードばかりですね（笑）。

——普段はどんな曲を選んでいるんですか？

大体レベル40以上ですね。それより下のレベルはあまり選ばないです。

——レベル41をすべてフルコンされたそうですね。おめでとうございます。

ありがとうございます。それはたまたまなんですよ（笑）。［デスレゲエ］"夜間行"（EX）がスーパーランダムでうまくいってくれました。ほかにも二人ほど達成している人がいるので、3番目ですしね。

——中級者や上級者に対して、スキルアップのためのアドバイスを貰えますか？

やっぱり、いろいろな曲をやるしかないと思います。いろいろな曲とか譜面とか、たくさんプレイしまくるしか無いですね。結局、回数を多くプレイしないと実力は上がらないと思うんですよ。そうしないと力を維持することはできても、レベルアップにはつながらないでしょうしね。

——最近のプレイ状況はどうなんでしょうか？

そんなにプレイできていないですね。IRになるとかなりやり込みますけど、IR上位の人たちに比べればそんなに多くはないと思います。

——前作のプレイ回数はどのくらいですか？

700回くらいですかね。そのうち150回くらいがIRだと思います。

——それでも700回ですか（笑）。Y.Fさんのポップンの実力は、まだまだ上達しそうですか？

そうですね。うまい人がくれば上達するんじゃないですかね。

——そう考えると、上達への近道は同じレベルのライバルがいることですか。

そうですね。それは結構重要だと思います。




ハードpf―(EX)序盤で惜しくもコンボを切るも、その後で挽回して1000コンボ超。実力を見せ付けた。

## ポップンの魅力とは!?

——ポップンは何作目から始めたんですか？

『6』からですね。友達に勧められて、プレイしてみたら意外と難しかったので、そこからはまっちゃいましたね。初めて遊んだBEMANIシリーズがポップンでした。

——そうなんですか。今はほかのBEMANIシリーズもプレイしていますか？

Ⅱ DXとDrum Maniaはそこそこプレイしてますね。でもダントツでポップンが多いですよ。

——ポップンに惹かれるのはどこなんでしょうか？

やっぱり、うまくできるからじゃないですか。自分に一番しっくりくるんですよ。

——楽曲として好きな曲と譜面として好きな曲は？

そうですね、まず最新作から挙げると［トランスランス］"full-consciousness green"あたりですね。アーティストで選曲するのではなくゲームを楽しむ方が大きいので、譜面として好きかどうかです。

今までのシリーズで好きなのは［ヒップロック2］ですね。自分以外の人は点数があまり取れないですので（笑）。基本的に、高難度の難しい譜面が好きですね。ほかに印象に残っているのが［デジポップ］"走りぬける君へ、Hurry up！"ですね。一番最初に遊んだのがこの曲のHYPERでした。

——いきなりHYPER譜面からプレイしたんですか（笑）。

既に家庭用で少し遊んでいたので（笑）。それと、［トランス］"Foundation of our love"（HYPER）が曲としても譜面としても印象に残っています。あれはそれまで無かったタイプの譜面じゃないですか。両手で交互連打するような譜面で、かなり新鮮でしたね。

——最後に、トップランカーを目指すプレイヤーへメッセージをお願いします！

最終的には自分に合わせた形でやり込むしか無いと思います。簡単系でスコアを取るか、中難易度で取るか、超難易度で取るか。難しい曲をスーパーランダムでプレイするとか、自分で模索するのが重要だと思います。それがトップランカーへの近道じゃないでしょうか。だけど本音を言えば、ほかの人はやり込まないでほしいな～なんて思ったりもしますね（笑）。

## 赤男の トップランカー分析 ～Y.F編～

決勝大会の『pop'n music13 カーニバル』は、NET対戦の店内対戦モードを使用して行なわれた。普段のスコア勝負以外にクリアゲージ、コンボトップ賞、1位のボーナスポイントが加算されることになる。そのため、普通のプレイよりBADを出さないでプレイすることが求められ、曲ごとに1位を取るのが重要になってくる。少しのミスが命取りのよりの「一発勝負」という要素が強くなり、より大会向けのレギュレーションになっていたといえよう。

大会の緊張もあってか、多くのプレイヤーたちのスコアが伸び悩む中、Y.Fは自己ベストに近い点数で1st Roundを勝ち上がり、そのままFinal Roundを制した。ここにY.Fの強さの秘密がある。

つまりY.Fは、どんな状況でプレイしてもいつも通り、あるいはいつも以上の実力を発揮できる、安定感を持ったプレイヤーなのだ。まさに大会で強さを発揮するタイプである。

大会で実力を出せないプレイヤーが多いだけに、彼の強さはさらに際立つ。これは一つの才能としかいいようが無い。まだ年齢的にも若いため、今後は彼を筆頭にこのような「大会で強い」タイプのプレイヤーたちが引っ張っていくのだろう。

"ピラミッドEX"で自己ベストに近い点数を取れる安定感も、優勝した一つの要因である。



トッププレイヤーのテクニックを学ぼう!

# GuitarFreaks プレイスタイル考察

トッププレイヤーと呼ばれる人たちは、スコアを伸ばすためにさまざまな工夫を凝らし、その結果、一風変わったプレイスタイルを取っていることが多い。始めたばかりの人や中級者からすると「これで見えるのか!?」というようなスタイルの人も少なくないのだ。

今回はトッププレイヤーのプレイスタイルを紹介している。これをヒントに、より自分に合ったスタイルを見付けてもらおうという狙いだ。

トップランカー ILYA_STKとFinal Round進出者KURIBOUがコメントを寄せてくれたので、そちらも参考にしてほしい。



協力:ILYA_STK & KURIBOU

## SPEEDオプション




**スピードを上げると見やすくなる!**

「シーケンスの幅が広くなると見やすくなる」という大前提の下、スピードを上げてプレイしている人が多い。トップランカー決定戦に出場しているプレイヤーのほとんどが、「SPEED:7」など高速状態でプレイしていたのが印象的だった。

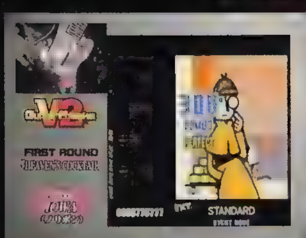
## REVERSEオプション




**ほかのBEMANIシリーズ感覚!?**

シーケンスの進行方向が逆転するオプション。ほかのBEMANI作品に慣れたプレイヤーにとってはありがたいかもしれない。シーケンスを下から上を目で追う行動に慣れてない人はREVERSEを使って、SPEEDを速くするとプレイしやすいだろう。

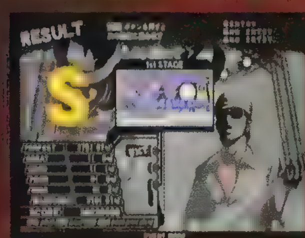
## DARKオプション




**シーケンスに集中しやすくなる!**

画面自体が暗くなり、シーケンスが目立つ状態になる。判定ラインまで消えるので、SPEEDを遅めに設定しているプレイヤーには難しいかもしれない。高速でプレイしているプレイヤーはシーケンスに集中ができるので、やりやすくなるだろう。

## プレイスタイルを吟味しよう




**ほかのオプション選択も選択肢に!**

ほかに『V2』で新たに追加されたHAZARDにも注目。「ミスをしてはいけない」という緊張感が生まれる。また、RANDOM系で従来の形を崩し、やりやすくするスタイルもある。先入観を捨て、いろいろオプションを変えてみるのがいいだろう。

# トッププレイヤーのプレイスタイルはこれだ!

## ILYA_STK



**【よく使うオプション】**

☆SPEED:7.5
☆RANDOM
　or SUPER RANDOM
☆POSITION:TYPE-B

## KURIBOU



**【よく使うオプション】**

☆SPEED:5.5
☆RANDOM(頻度は時々)
☆HAZARD
(レベル80ぐらいまで常備)

**二人のコメント**

基本的にほかには入れないんですが、いつも行っているゲーセンは地下で照明が暗めなんです。ですからほかのお店に行くと照明が明る過ぎると感じることがあるので、そういうときはDARKを付けます。ちなみに私はプレイできなくなるのでREVERSEは付けません(笑)。(ILYA STK)

皆さんのトップランカー像って、「SPEEDが速い・スーパーランダム(以下SRA)がうまい」だと思うんですが、僕はほかの方と違ってSPEEDが遅い上にSRAが苦手なんです。「SPEED:5.5」です。正規譜面を覚える形が一番安定感の向上に向いてるんじゃないかと信じてます。(KURIBOU)

## トッププレイヤーのプレイスタイル

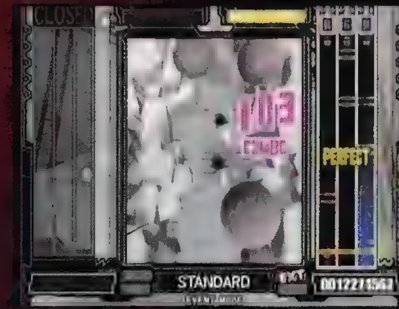
トッププレイヤーと呼ばれている人たちのオプションは「SPEED:7」前後、「RANDOM」系を常備といスタイルが多い。しかし、KURIBOUのようにSPEED設定が遅めで、正規譜面で反復練習をして安定感を高めようというタイプのプレイヤーも存在する。

ほかにもREVERSEを苦手とするILYAがいる半面、その状態を得意とするプレイヤーも少なからず存在する。

トッププレイヤーとされている人たちは自分のスタイルを模索した結果、自分が最もプレイしやすい(スコアが伸ばせる)形を見出しているのだ。

### これから『GuitarFreaks V2』をプレイする人も必読!

# オススメのオプション



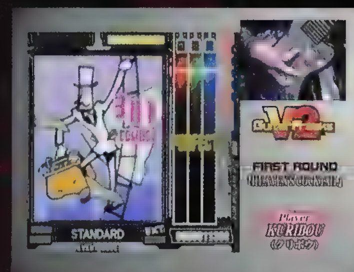
「『GuitarFreaksV2』をプレイしたのはいいけど難しい！」という人や、「これから始めてみたい！」という人は、ここを読んで参考にしてほしい!! 左ページでオプションの特性をよく理解してからここを読むと、なお分かりやすくなるはずだ。GFが難しいと考える前に、まずはここを読んでみよう！ 自分に合ったオプションでプレイすれば、必ずや上達への道が開ける！

## SPEED 高速 or 低速

数多いオプションの中で最も重要なのが、このSPEEDだ。BEMANIシリーズで最もおなじみのオプションといえるだろう。

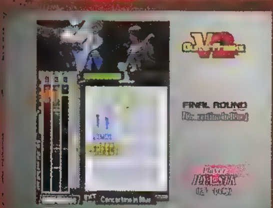
プレイして間も無い人や日が浅い人はSPEEDを付けない状態や、少しだけ掛けた状態でプレイする人が多い。しかし、高難度になってくるとシーケンスがたくさん詰まった状態で降ってくる曲が多くなる。そこでSPEEDを上げてシーケンス同士の幅を広げれば、クリアしやすいのだ。GFシリーズはSPEEDを0.5間隔で調節できるため、自分に合ったスピードが細かく選べるのがポイント。

遅いSPEEDのままプレイしていて壁になる曲に遭遇したら、徐々にSPEEDを上げてみよう。最初は速さに戸惑うかもしれないが、速度に慣れてくると格段にプレイしやすくなる。おのずとクリアできる曲が日増しに増えていくはずだ。



必ずしも速い方がプレイしやすいとは限らないが、まず試しにSPEEDを上げてみるのがスタンダードだ。

## REVERSE or デフォルト



上からオブジェが降ってくるのが、このREVERSE。ほかのBEMANI作品に慣れた人にオススメだ。

GFシリーズやDDRシリーズ特有のオプションだ。従来は「下から上に」流れていくシーケンスが逆転して、「上から下に」落ちてくるようになるオプション（ちなみにDrumManiaシリーズではこれとは逆方向になる）。

ⅡDXシリーズやポップンシリーズなど、ほかのBEMANIタイトルに慣れている人がGFをプレイした際、「どうしても違和感を感じてしまう」という場合にお勧めしたいのがREVERSEだ。これを使うことにより、ほかのBEMANI作品をプレイしているような感覚で遊べる。さらにSPEEDオプションと併用ができるので、自分好みにいろいろと組み合わせてみるのがいいだろう。

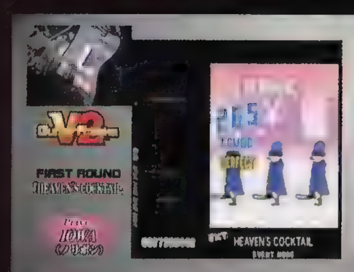
なお、REVERSEである程度実力が付いたら、今度は外してプレイしてみるのも手だ。ゲーム自体に慣れてしまえば、逆から見てもきちんと対処できるようになっているだろう。その上でどちらが自分に合っているか、再度判断してほしい。

## DARK or デフォルト

DARKはGFシリーズのオリジナルといえるであろうオプション。ゲージが無くなったときのように画面が暗くなり、シーケンスと判定表示、コンボ数のみを表示する。判定ラインが消えるので、比較的SPEEDを上げているプレイヤーが好んで使う傾向が見受けられる。

ではこのオプションの利点どこにあるのか？ それはシーケンスのみが表示されるので視認性が高まり、オブジェのみに集中できるということである。ほかの部分に気を取られにくいので、その分ミスが減ってプレイ精度が高まる。また、単純に好みとして暗めの方が好きな人はやりやすいだろう。

イマイチほかの部分が気になって集中できないというプレイヤーは、DARKを一度使ってみてはいかがだろうか？ いつもよりクリアレベルが上昇したり、スコアが上がったりするかもしれない。



自分の感覚次第ではあるが、試しに一回使用してみてはいかがだろうか？ 思わぬ収穫を見付けられるかも！

## 「BEMANIトップランカー決定戦」DVD、絶賛発売中&プレゼント!

**vol.1 feat. beatmaniaⅡDX12 HAPPY SKY & pop'n music13 カーニバル**
**vol.2 feat. GuitarFreaksV2 & DrumManiaV2**

3月11日（土）に横浜BLITZで開催され、栄えある初代トップランカーが決定した「BEMANIトップランカー決定戦」。その興奮を収録したDVDがエンターブレインより発売中だ。このDVDはゲーム画面だけでなく、マルチアングル機能を活用してプレイヤーの手元まで確認できる。大会の雰囲気に浸りたい人も、BEMANIの腕前を上達させたい人も楽しめる極上の逸品！

価格：各￥3,990（税込）
品番：vol.1＝SSBX-2170、vol.2＝2171
収録時間：vol.1＝約110分、vol.2＝約105分
販売：DVD販売店・コナミスタイル・ebiSTOREにて

今月はこのDVDをVol.1&2セットで、5名の方にプレゼント！ 詳細は78ページを参照してほしい。



コナミスタイルのホームページはコチラ→http://www.konamistyle.jp/
ebiSTOREのホームページはコチラ！→http://www.eb-store.com/

# 次の舞台(ステージ)は世界だ!!

Dance Dance Revolution SuperNOVA™

©1996 2006 Konami Digital Entertainment Co., Ltd.
Produced by Yoshihiko Ota

いよいよ稼働開始となった新生DDR。今回は、日本を飛び出して世界中のプレイヤーとその腕前を競うことができる「世界ランキング」をバッチリ紹介! そしてNAOKIさんがゲストを呼んで対談する「Revolution & Evolution」の第2回は、junさんが登場だ!

Text：飛鳥

DanceDanceRevolution SuperNOVA
■メーカー　：KONAMI
■ジャンル　：ダンスシミュレーション
■操作方法：フットパネル
■発 売 日：2006年7月（稼働中）
■使用基板：



## 世界ランキングで世界一を目指せ!!

日本国内のみならず、世界中のDDRプレイヤーとその腕（足）を競うことができる世界ランキングは、世界統一仕様として発売された本作の中でも特に注目すべき要素となっている。

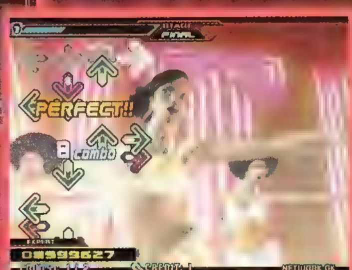
前作のDDRシリーズは、インターネットランキングを用いて日本国内のプレイヤーランキングを対象にしていたが、今回は全世界にDDR SuperNOVAが発信されたので、何と世界一を決定することができるのだ。イメージ的には、これまでの“自分 vs. 日本”から、“自分 vs. 世界”という形へとシフトしたということになる。その結果、今までに無い白熱したランキング争いが繰り広げられることは間違い無い。キミもこの世界ランキングに参入して、世界一のDDRプレイヤーを目指そう。さぁ、世界への扉は、今開かれた!!




世界で一番華麗なステップを踏むのは誰だ！？




世界ランキングが始まるまでにいろいろなモード・曲をプレイしてしっかり練習しておこう。それが世界への第一歩だ。




高難度の楽曲をプレイするにはテクニックとともに体力が必要不可欠。世界のトップを目指すなら、体力作りも忘れずに！

## 世界ランキングをプレイするには？

世界ランキングがスタートすると、国内の筐体ではタイトル画面に「コナミからのお知らせ」という形でアナウンスが入る。世界ランキングに対応しているモードは「NONSTOP」と「CHALLENGE」の二つで、本作から対応しているe-AMUSEMENT PASSを使用していれば自動的にランキングに反映され、使用していない場合は専用Webサイトからパスワードを入力することで参加することが可能となる。ちなみに海外ではカードを使用しての自動登録ができないので、もし海外でプレイすることがあった場合は注意しておこう（笑）。



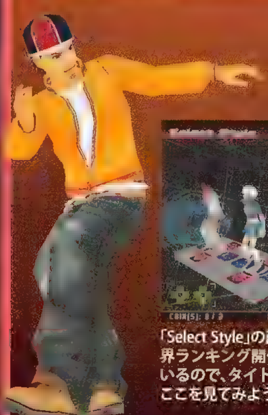

世界ランキング対応コースは大体2〜4コースに設定されるとのこと。どのコースになっても高得点が狙えるように練習しておこう。

次のページで世界ランキングのプレイ方法をバッチリ紹介！

# さぁ！　世界ランキングに挑戦だ！

## ①まずは開催状況をチェック

挑戦するにしても、まずは開催状況をチェックしないと始まらない。タイトル画面に流れる「コナミからのお知らせ」でも確認可能だが、Webサイトでの告知もあるので、公式サイトをチェックするのもお忘れ無く。そのほかタイトル画面でチェックし忘れた場合でも、プレイするまでの行程でそれぞれチェックできるので、安心していいぞ。





「Select Style」の画面では、画面右下に「世界ランキング開催中」との表示がされているので、タイトル画面で見忘れた人はここを見てみよう。

## ②モードセレクトとコースセレクト

「NONSTOP」と「CHALLENGE」の二つが対応しているのでそのどちらかを選ぼう。両モードともに世界ランキング対応コースが決まっており、対応コースは一定期間ごとに更新されるぞ。目印は下に表示されているマークだ。



「Select Mode」では対応しているモードの左側にそれを示すアイコンが表示されているぞ。



「Select Mode」と同様に、世界ランキングに対応したコースにアイコンが表示されている。

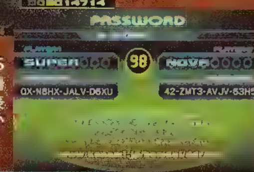
このマークが世界ランキング開催の目印だ！

## ③プレイ結果をランキングに反映

プレイ終了後、e-AMUSEMENT PASSを使用していればそのまま自動的に登録され、使用していない場合は名前を入力した後パスワードが表示される。そのパスワードを専用のWebサイトで入力すれば登録は完了だ。



リザルト画面ではプレイ終了時点での暫定順位が表示される。正式な順位は定期更新時に判明するぞ。



e-AMUSEMENT PASSを使用していない場合は、パスワードが表示されるのでしっかりメモをしておこう。



デモ画面では世界ランキングの順位も表示されるぞ。この画面を日本の国旗で埋め尽くすことはできるか!?

## 曲リスト（家庭用DDRシリーズからの移植曲）

今号では家庭用DDRシリーズからの移植曲をすべて紹介。家でしか遊べなかった楽曲たちがアーケードで思いっ切り楽しめるぞ。中にはBEMANIシリーズから家庭用DDRのみに移植された楽曲もあるので、こちらも注目度大だ。家で練習した成果をゲーセンで見せよう！

| 楽曲タイトル | アーティスト（国内版表記） |
|---|---|
| THE SHINING POLARIS | L.E.D. feat. Sana |
| Tomorrow Perfume | dj TAKA |
| Try 2 Luv. U | S.F.M.P. |
| I Need You | Supa Fova feat. Jenny F. |
| Forever Sunshine | Chel Y. |
| A Stupid Barber | Sho-T |
| Scorching Moon | Shawn the Horny Master |
| un deux trois | SDMS |
| Can Be Real | Vision F |
| Freedom | BeForU |
| PARANOiA-Respect- | .3k |
| STARS☆☆☆(2nd NAOKI's style) | ＴЁЯＲＡ |
| Funk Boogie | Funk Kid feat. KOOL BOYS |
| MAXIMIZER | [illegible] |
| Your Rain(RAGE MIX) | Akira Yamaoka feat. Mary Elizabeth McGlynn |
| You're Not Here | Heather |
| Saturday Night Love | Sota feat. Brenda V. |
| PASSION OF LOVE | NAOKI feat. PAULA TERRY |
| INSIDE YOUR HEART | AKIRA YAMAOKA |
| Polovtsian Dances And Chorus | Naoto Suzuki feat. Martha |
| You gotta move it (feat. Julie Rugaard) | Yuzo Koshiro |
| TOMORROW | [illegible] |

【※】……海外版の家庭用DDRシリーズから収録された楽曲で、国内版家庭用DDRシリーズでは未収録

| 楽曲タイトル | アーティスト（国内版表記） |
|---|---|
| SEDUCTION | nc ft. FINALFORCE |
| Make A Difference | [illegible] |
| LOVE IS ORANGE | Orange Lounge |
| MARIA (I believe...) | NAOKI feat. PAULA TERRY |
| iFUTURELIST(DDR VERSION) | AKIRA YAMAOKA |
| Knock Out Regrets | MAKI@[illegible] |
| Baile Le Samba | Big Idea |
| Monkey Punk | Big Idea |
| MIDNIGHT SPECIAL | Love machineguns |
| Doll | ＴЁЯＲＡ |
| ヒマワリ　【※】 | RIYU from BeForU |
| [illegible]　【※】 | [illegible] |
| rainbow flyer　【※】 | dj TAKA |
| KI・SE・KI (DDR edit) | BeForU |
| Brazilian Anthem　【※】 | Berimbau '66 |
| LOGICAL DASH | DJ TAKA |
| peace-out | dj nagureo |
| Keep On Liftin' | dj nagureo |
| Quickening | dj TAKA |
| Mind Parasite | TOMOSUKE |
| I'M FOR REAL | SLAKE feat. JP Miles |
| [illegible] | [illegible] |
| Jam & Marmalade | FinalOffset |
| Bad Routine | D.J. Spugna |
| Brilliant R・E・D　【※】 | NAOKI feat. TAHIRIH WALKER |
| INSERTiON (Machine Gun Kelly Mix) | Thuggie D. |
| MAX 300 (Super-Max-Me Mix) | Jondi & Spesh's |
| PUT YOUR FAITH IN ME ～SATURDAY NIGHT MIX～ | UZI-LAY |
| KEEP ON MOVIN' ～DMX MIX～ | N.M.R-typeG |
| BALLAD FOR YOU -想いの雨- | NM feat. Thomas Howard |
| 華 (J-SUMMER MIX) | RE-VENGE |
| BAILA! BAILA! | DANDY MINEIRO |
| GORGEOUS 2012 | THE SURRENDERS |

NAOKIが送るDDR対談コーナー！

# REVOLUTION & EVOLUTION

NAOKI氏がDDRにかかわる方々をお呼びしてトークを繰り広げるこのコーナー。第2回となる今回は、TЁЯRAとしても活動を共にしており、今作では制作の中心になっていたというjunさんをお招きしてお送りします。それではスタート!



## 新たな時代の予感。それが『DDR SuperNOVA』

**NAOKI**　今回のゲストはTЁЯRAじゃなく、ソロとしてのjunさんです！……みたいな(笑)。

**jun**　あ、はじめまして(笑)。お招きいただき光栄です。

**NAOKI**　『SuperNOVA』ではjunさんにサウンドクリエイトの中枢を担ってもらってたんだよね。

**jun**　そうですね。お声を掛けていただいてありがとうございます。

**NAOKI**　ところでマジな話、『SuperNOVA』のサウンドクリエイトをやってみて、どうだった？　1年ぶりの制作タイトルということで、取り巻く状況がちょっと変わっていたしなぁ。1年前の制作スタッフ+新スタッフと入り交じって制作していたので、考え方に多少違いが生じる部分があったりとか――。

**jun**　常に続編ならではの歴史の重さを感じていましたね。またNAOKIさんはスーパーバイザーなポジションに回られて、サウンドディレクションは実質ほとんど一人という感じでしたので、おかげでこの数年間で最もハードな時間を過ごしました。そんな中で新参スタッフならではの、客観的に思うこともあったり……。一言では言えないくらい、いろいろと得るものや感じるものがありましたよ。

**NAOKI**　うんうん、エンタテインメント道は深いよね。ありふれた答えになるけど、今回得たものを今後に生かしてほしいね。今思い返せば制作スタッフ一同、久々のアーケードオリジナル続編制作ということで、ドライブ＆クリエイト欲求が高めで、熱くボイルドしていたね。

**jun**　そうですね。とにかくサウンドだけじゃなく、全スタッフが相当ハードだったと思います。……っていうか、なんかめちゃめちゃアメリカンな言い回しですね！　ボイルドって……(笑)。

**NAOKI**　そんなときこそ根性で乗り切るっす！　どことなく時代錯誤です。スンマセン……。僕はアメリカ的な考えが85%占めてますから、狩猟民族たるスピリッツを持った人に任せたつもりっす！　ちなみに僕の農耕民族の血は15%です(笑)。

**NAOKI**　ちょっとマジな話。過ぎ去った時間は変わらない、ただし過去は今後の未来につながると。未来は創っていくことができるわけで、現在を見据えて未来を変えていくために、これから何をすればいいのか、という想いは重要だね。

**jun**　なるほど。

**NAOKI**　今作からアーケード版DDRが本格的に世界展開されるということを、かなり意識していたかなぁと。

**jun**　"復活"と同時にビジョンが"世界"でしたよね。意識し過ぎて、「もう日本語の歌詞は使わない」とか力強く言い放っておられましたよね。蓋を開けてみればNAOKIさん自身、全然そんなこと無かったですけど(笑)。

**NAOKI**　マジで俺そんなこと言ってたっけ……？　まぁ、確かに力んでいた時間が比較的長くあったけどね。そんなこんなで、もがきあがき続けながら今回は日本市場におけるBEMANIの作り方と、北米市場におけるBEMANIの作り方の違いを学び、それを得たような気がする。



### NAOKI

DDRシリーズのサウンドディレクターとして初代から制作の根幹にかかわっているまさにDDRの産みの親というべき存在。また現在ではDDRだけでなくほかのBEMANIシリーズにも楽曲を提供している。



### jun

今回『DDR SuperNova』の制作に当たり、その中心となって活動。制作のすべてに携わっており、今作では新たなDDRを見せてくれている。またNAOKIさんとはTЁЯRAとしても絶賛活動中。

## Dance Dance Revolution 復活記念祭 開催迫る!!

長い沈黙を破って復活したDDRシリーズの復活記念祭が東京と大阪で開催されるぞ。イベントでは、NAOKIさんによるトークショーや当日参加可能なダンスバトルなどを予定しているぞ。さらに、両会場ともに豪華ゲストが登場予定！　あの人気コンポーザーもやってくる!?　詳しくは公式サイト(http://www.konami.jp/bemani/ddr/jp/am/sn/)をチェック！

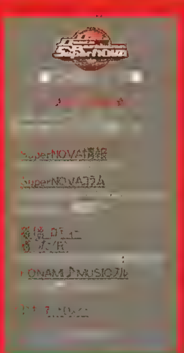
7月29日(土)　【東京会場】　キャッツアイ町田店
ゲスト：NAOKI、BeForU、ほか

8月5日(土)　【大阪会場】　パスカ
ゲスト：NAOKI、星野奏子、ほか

※両会場ともに店舗OPEN時より整理券を配布し、15:00開場／16:00開演です。

## 携帯サイト「KONAMI DX」でDDR特設サイトが開設！

いよいよ稼働というとで、携帯サイトの「コナミネットDX」内に特設コーナーがOPENしているぞ。この特設コーナーでは、歴代のDDRシリーズを代表する人気曲や話題の着うた、着うたフル、着メロを緊急配信！　そのほかNAOKIさんのコラムや携帯アプリ、待ち受け画像など盛りだくさんの内容になっているぞ。ぜひこちらものぞいてみよう！




コナミネットDX　アクセス方法
【i-mode】i-mode＞メニューリスト＞ゲーム＞ゲームパック＞コナミネットDX
【EZweb】EZトップメニュー＞カテゴリで探す＞ゲーム＞総合＞コナミネットDX
【Vodafone live!】メニューリスト＞ケータイゲーム＞ゲームパック＞コナミネットDX

# 試行錯誤の中で得たさまざまなモノ……それがこれから始まる『DDR』の歴史を紡ぐ



**jun**　制作スタッフも『EXTREME』の時からかなり入れ替わっていますよね。旧来のスタッフから日本を軸に培ってきた道程やノウハウを伝授していただく中で、新参スタッフはそれを軸に、これからの形をワールドワイドなビジョンで構築していこうという姿勢でしたよね。

**NAOKI**　まぁいろいろあったからこそ、エンタテインメントの極意やスピリッツが『SuperNOVA』に宿ったってことやね。俺は常にポジティブシンキングだからね（笑）。

**jun**　見習わなきゃ（笑）。jun自身も制作中は一つ見れば一つ感じることがあるくらい、いろいろとひらめきを感じることもありました。そして、今回でき得ることはとりあえずすべてやり遂げました。今回の経験を今後に生かしていければいいな、と思ってます。『SuperNOVA』が稼働したばかりですけど、この先もDDRシリーズの展開を楽しみにしていただきたいですね。

**NAOKI**　ME TOO!!

**jun**　――――。

**NAOKI**　……さて、今回はワールドワイドなタイトルでありながら、HYPER J-POPなTË ЯRAの新曲を収録したよね。

**jun**　『華爛漫-Flowers-』ですね。こんな曲にしよう、あんな曲にしようとNAOKIさんと話し合い、今回は私が作曲を担当しました。今までのTË ЯRAにあるようでないイメージで、TË ЯRAっぽいけどTË ЯRAっぽくないみたいなところが、我ながら気に入ってるんですよ。

**NAOKI**　ところで何で『華爛漫』って漢字バリバリな日本語タイトルを付けたの？

**jun**　曲もそうなのですが、ワールドワイドで作品を発表する機会なので、やはり日本好きなjunとしては日本の文化でアプローチしたいと思ったんです。そこでアメリカでは漢字が「COOL」な存在だということを聞いて、タイトルは漢字でいこうと思ったんですよ。そしてその中でも“華”という字が最高だという外国の方に出会い、それでこれはちょっと入れてみようと（笑）。後ろに“Flowers”って付けているのは、英語でも曲タイトルを伝えたいと思ったためです。というか実は、海外用のDDRではこの楽曲の曲名は『Flowers』のみとなっています。海外用の筐体では漢字の表記ができないので、実際『華爛漫』という文字が確認できるのは曲のバナーだけであって、それ以外はアルファベット表記になっちゃうんです。それで「ローマ字で『HANARANMAN』でええんちゃう？」とか言うNAOKIさんを尻目に、このサブタイトルをつけました（笑）。

**NAOKI**　俺、そんなこと言ったっけ？？　とあえてこの場を凌いでみると（笑）。

## もっとたくさんの人にDDRを バトルモードとチュートリアルの意義

**NAOKI**　ボチボチここらで話を変えて、今回バトルモードっちゅう新モードがありますが、個人的には“DDRを知らない人がプレイするためのとっかかり”として期待できそうなモードと思とります。

**jun**　アーケード版では初となる、チュートリアルも入れましたよね。

**NAOKI**　DDRを知らない人たちや、初めてプレイする人たちのために、プレイの間口を広げるための施策だね。そのほかにも『SuperNOVA』では「ライトユーザー」と呼ばれる方々の趣向を結構意識していて、いろいろな施策がなされているね。

**jun**　ほかのBEMANIシリーズの代表曲を多数収録することで、例えば「ポップンの曲が入ってるからポップンのファンがDDRをやってみよう」とか、そういった入りやすさをEXTREME以上に意識していたりしますよね。

**NAOKI**　決して打算じゃなくてね。

**jun**　そうですね。久々のオリジナルタイトルということで、従来のDDRの王道で勝負しつつも、現在のBEMANIシーンの時流に沿った内容もベタに織り込んでみたつもりなので、その良し悪しは新旧ファンの方々に判断してもらいたいですね。

**NAOKI**　そろそろ僕は『EVOLUTION』ということで、『REVOLUTION』はjunさんに任せたという感じです。DDRサウンドの未来のページはjunさんにめくってほしいと。そんで、ほかのBEMANIシリーズに強烈な刺激や影響を与えられるような、パワー溢れたエンタテインメントをDDRでどんどん魅せてほしいと思とります。

**jun**　期待に応えられるよう頑張ります。junが始まったのも『DDRMAX2』からですから、思い入れもあるので、やっぱりとにかく盛り上げていきたいですね。とはいえ、いきなりjun一人に「任せた」って――NAOKIプロデュースならではですね。

**NAOKI**　超マジ本気やで。冗談ちゃうで。『DoLL』と『夢幻ノ光』で確信したんやって。コーディネイターならではの手腕を魅せてくれっ!!　何のこっちゃ～（笑）。

**jun**　ありがたいですけど、何だろ、このプレッシャー――（苦笑）。危なくなったら荷物詰めて逃げる準備しないと（笑）。……って不安も正直ありますが、その壁を越えなきゃ見えない未来を、皆と一緒に見られたらな～と思います。

（2006年7月5日　コナミデジタルエンタテインメントにて）



# 今月も内容盛りだくさん! 実戦に役立つ情報満載

# Virtua Striker 4 ver.2006™

今月もヨーロッパ&南米の人気・強豪チームのデータ分析とCPUチームの使用戦術リストを大公開。さらに対戦プレイ時に覚えておきたい競り合いシステムの解説など、数々のお役立ち情報をバッチリ掲載。全プレイヤー必読!



**バーチャストライカー4 Ver.2006**
- ■メーカー:セガ
- ■ジャンル:サッカーアクション
- ■操作方法:アナログレバー+4ボタン+3戦術ボタン
- ■発売日:2006年5月(稼働中)
- ■使用基板:トライフォース

Text:たてしー

## 強豪チームデータ公開第2弾! 全選手の能力把握はこれでカンペキ

### BRASIL ブラジル

[illegible]がCランクになってしまったのが懸念材料だ。

| 選手名 | ポジション | 利き足 | キック | ラン | シュート | パス | ドリブル | スタミナ |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ジダ | GK | 左 | A | S | E | E | E | A |
| カフー | DF | 右 | A | S | B | A | S | S |
| R.ジュニオール | DF | 右 | B | A | B | A | A | S |
| ルシオ | DF | 右 | S | A | C | A | A | A |
| ロベルト・カルロス | DF | 超左 | SS | SS | A | A | S | S |
| ゼ・ロベルト | MF | 左 | A | A | B | A | S | A |
| エメルソン | MF | 右 | A | A | B | S | A | S |
| ロナウジーニョ | FW | 右 | S | S | SS | SS | SS | S |
| カカ | MF | 右 | A | S | S | | S | S |
| ロビーニョ | FW | 右 | B | A | S | A | S | S |
| アドリアーノ | FW | 左 | SS | S | SS | B | S | A |
| ジュリオ・セザール | GK | 左 | B | B | E | C | B | C |
| ベレッチ | DF | 右 | D | A | B | B | B | A |
| ペルナンブカーノ | MF | 右 | A | B | A | S | A | A |
| ジウベルト・シルバ | MF | 右 | A | A | B | S | A | S |
| ロナウド | FW | 右 | A | S | SS | B | S | C |

### ARGENTINA アルゼンチン

[illegible]

| 選手名 | ポジション | 利き足 | キック | ラン | シュート | パス | ドリブル | スタミナ |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| アボンダンシエリ | GK | 右 | A | C | E | C | D | C |
| ロベルト・アジャラ | DF | 右 | A | B | B | B | B | A |
| G.エインセ | DF | 左 | S | A | B | B | B | S |
| コロッチーニ | DF | 右 | B | B | B | B | B | A |
| カンビアッソ | MF | 左 | B | B | B | S | A | S |
| マスチェラーノ | MF | 右 | A | A | B | A | A | S |
| ソリン | DF | 左 | A | A | B | B | B | SS |
| J.サネッティ | DF | 右 | S | S | B | A | A | S |
| リケルメ | MF | 右 | A | B | A | S | B | B |
| エルナン・クレスポ | FW | 右 | A | A | S | B | A | A |
| テベス | FW | 右 | A | A | A | A | S | S |
| L.フランコ | GK | 右 | A | C | E | E | C | B |
| W.サムエル | DF | 右 | A | A | C | B | B | A |
| パブロ・アイマール | MF | 右 | A | A | A | SS | S | A |
| ハビエル・サビオラ | FW | 右 | A | S | S | B | S | A |
| リオネル・メッシ | FW | 左 | B | A | S | B | A | B |

### SPAIN スペイン

以前のシリーズに比べ、テクニックよりもスタミナが豊富な選手が多く、タフなチームになったという印象。ヴィセンテと控えにレジェスが居る左サイドからの攻撃はかなりの破壊力だ。

| 選手名 | ポジション | 利き足 | キック | ラン | シュート | パス | ドリブル | スタミナ |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| カシジャス | GK | 左 | S | C | E | B | D | S |
| ファニト | DF | 右 | C | B | D | B | B | A |
| プジョール | DF | 右 | B | A | B | B | A | S |
| A.ロペス | DF | 左 | B | A | C | C | B | B |
| サルガド | DF | 右 | B | B | A | B | A | SS |
| アルベルダ | MF | 右 | A | A | B | A | B | A |
| シャビ | MF | 右 | B | A | A | SS | A | S |
| ヴィセンテ | MF | 左 | S | C | B | B | A | S |
| バラハ | MF | 右 | S | C | B | S | A | SS |
| ラウル | FW | 左 | B | B | SS | A | A | A |
| F.トーレス | FW | 右 | A | B | S | A | A | A |
| レイナ | GK | 右 | A | C | E | B | B | C |
| セルヒオ・ラモス | DF | 右 | B | A | C | C | B | A |
| シャビ・アロンソ | MF | 右 | A | B | C | S | A | B |
| ルイス・ガルシア | MF | 左 | A | A | B | B | A | A |
| レジェス | FW | 左 | S | S | A | A | S | A |

### PORTUGAL ポルトガル

キックの能力に秀でた選手がズラリとそろう。デコのパスを起点に、フィーゴとC.ロナウドがサイドアタックを仕掛け、最後は決定力のあるパウレタがフィニッシュするのが必勝パターンだ。

| 選手名 | ポジション | 利き足 | キック | ラン | シュート | パス | ドリブル | スタミナ |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| リカルド | GK | 右 | A | C | E | C | D | C |
| J.アンドラーデ | DF | 右 | A | S | C | C | B | A |
| R.カルバーリョ | DF | 右 | A | B | C | S | A | A |
| ヌーノ・バレンテ | DF | 左 | A | A | B | B | B | S |
| パウロ・フェレイラ | DF | 右 | A | B | C | B | B | A |
| コスティーニャ | MF | 右 | B | A | C | A | A | S |
| チアゴ | MF | 右 | S | B | A | A | A | S |
| フィーゴ | MF | 右 | S | A | A | S | S | A |
| C.ロナウド | FW | 右 | SS | A | A | A | SS | A |
| デコ | MF | 右 | S | A | A | SS | S | S |
| パウレタ | FW | 右 | S | A | S | B | A | A |
| キム | GK | 右 | A | B | E | D | D | B |
| F.メイラ | DF | 右 | A | A | C | B | B | B |
| プティ | MF | 右 | S | A | B | S | B | S |
| ウーゴ・ヴィアナ | MF | 左 | A | A | B | S | A | B |
| ヌーノ・ゴメス | FW | 右 | A | S | A | B | A | A |

**VS4事典** アルゼンチンのチーム解説でも触れたが、「VS.NET」を利用するとスタメンの変更やポジション、プレイスタイル(攻撃的or守備的に動く)などを細かく設定することが可能。追加で出てくる選手も交えて、チームの能力を最大限に引き出すシステムをいろいろと考えながらプレイしてみよう。さらに楽しさが増すこと間違い無しだ!

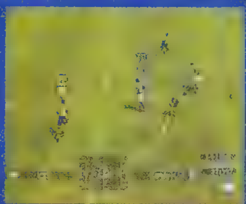
# 気になるCPUチームの戦術CHECK　Part 3

今回はアジアと北中米およびオセアニアのCPUチームが使用する戦術を見ていくことにしよう。

オフェンシブおよびディフェンシブにオーソドックスな戦術を採用するチームが大半で、ヨーロッパや南米のチームに比べるとバリエーションが少ないという印象だ。

アジアで唯一目立つのは、両サイド攻撃を持つ韓国。これは攻守ともに、サイドに足の速い選手がそろっている特徴を最大限に生かすための戦術といっていいだろう。

また、サブフォーメーションにはスイーパーシステムを採用しているチームが多い。得点状況にもよるが守備ゾーンを低めに設定してゴールを守るケースが多いようだ。



スイーパーを置くチームには、そのスイーパーを釣り出してスルーパスを狙おう。



慎重な戦いを好むのか、今回紹介する地域はオーソドックスで守備的な戦術を使うチームが多いようだ。

**CPUチームの戦術一覧（アジア、北米、オセアニア編）**

| 国名 | 戦術ボタン（上） | 戦術ボタン（中） | 戦術ボタン（下） |
|---|---|---|---|
| 日本 | 4-2-2-2 (LINE) | オフェンシブ | ディフェンシブ |
| 韓国 | 4-3-3DDH (LINE) | 両サイド攻撃 | ディフェンシブ |
| イラン | 3-6-1 (SWP) | カウンターアタック | 全員守備 |
| メキシコ | 4-4-1-1 (LINE) | ポストプレイ | ディフェンシブ |
| アメリカ | 3-5-2DDH (SWP) | DHオーバーラップ | ゾーンディフェンス |
| ジャマイカ | 3-5-2DDH (SWP) | オフェンシブ | ディフェンシブ |
| サウジアラビア | 5-4-1 (SWP) | カウンターアタック | 全員守備 |
| 香港 | 4-2-2-2 (SWP) | オフェンシブ | ディフェンシブ |
| バーレーン | 4-2-2-2 (LINE) | オフェンシブ | 全員守備 |
| 中国 | 4-4-1-1 (LINE) | オフェンシブ | ディフェンシブ |
| ウズベキスタン | 3-5-2DDH (SWP) | オフェンシブ | ディフェンシブ |
| オーストラリア | 4-5-1 (LINE) | ポストプレイ | ディフェンシブ |
| ニュージーランド | 4-2-2-2 (LINE) | オフェンシブ | ディフェンシブ |
| フィジー諸島 | 4-5-1DDH (LINE) | オフェンシブ | ディフェンシブ |
| ソロモン諸島 | 4-3-3DDH (LINE) | オフェンシブ | ディフェンシブ |
| コスタリカ | 4-2-2-2 (LINE) | オフェンシブ | オフサイドトラップ |
| グアテマラ | 3-6-1 (SWP) | 中央突破 | ディフェンシブ |
| トリニダード・トバゴ | 4-3-1-2 (LINE) | オフェンシブ | オフサイドトラップ |

## 勝率アップに役立つマル秘情報！　1対1での競り合いのシステムを徹底解説

オフェンス側がドリブルしていると、相手選手と肩をぶつけ合う競り合い状態がよく発生する。このとき、ディフェンス側はレバーを相手選手が居る方向に入力すると、ボールを奪いやすくなる。ドリブルで相手を振り切りたい場合は、競り合っている相手から遠ざかる方向に入力するといい。

また、ディフェンス側の選手が相手を背後からマークしたり、高いボールをヘディングしようとしたきなどには、ディフェンス側の選手が体を預けるようにして競り合い状態が発生する。このとき、オフェンス側の選手がボールをキープできる時間は能力によって変化する。チーム内の競り合いに強い選手を覚えておき、ターゲットにするといいだろう。



競り合い状態になったら、ディフェンス時は必ず相手の居る方向にレバーを入れよう！



成功率は低いが、攻撃側が相手の反対方向にレバーを入れて振り切ることも可能だ。



キープできる時間内にボールを出さないと、相手に簡単にボールを取られてしまうのだ。

相手を背負った場合は、無理に前を向こうとせずに近くの味方にパスを出すのも有効。



競り合い中にシュートを撃つと必ずコースがズレてしまう。撃つ前にボールを奪われる場合も。

ヘディングシュート時も同様で、競り合うと精度が落ちる。できるだけフリーの状態で撃てるような位置にセンタリングを上げよう。

### カウンター攻撃の切り札、アーリークロスを使いこなそう！

サイドから崩してセンタリングを上げても、ヘディングシュート一辺倒ではなかなか得点力がアップしない。これは相手に体をぶつけられてシュート精度が落ちてしまうことと、サイドを深くえぐろうとするあまり、相手に守備体勢を整える時間を与えてしまうことが原因だ。

そこで有効になってくるのが、アーリークロスを使用したカウンターアタック。図のようにディフェンスとゴールキーパーとの間に早めにボールを入れることで、短時間でシュートまで持ち込めるのだ。






相手ディフェンダーがポジションを修正する前に、レーダーを見て味方フォワードにセンタリングを上げよう。通常のセンタリングとは異なり、味方の頭上ではなく、スペースに向かってスルーパスを出すようなイメージでゲージおよびレバーの入力を調整しよう。



前線に居る味方が少ないため、ピンポイントでボールを蹴るのは難しいが、うまく合えば相手と競り合わずにシュートを撃てる。また、センタリングは高いボールではなく、速いゴロにするといい。これをマスターすれば、どんな強豪チーム相手でも互角以上に戦えること間違い無しだ！

**VS4事典**　競り合い状態に強い、または弱い選手との差はどこで決まるのか？　現段階ではまだはっきり分かっていないが、フィジカルやスタミナなどの能力に依存しているようだ。また高いボールを競り合うときは、実は選手の身長は全く関係無い。個々の能力やジャンプのタイミングなどがその後の展開に影響するのだ！

# 疾風参戦!!

# ZOIDS ゾイドインフィニティ EX PLUS



「ゾイドインフィニティEX」がパワーアップして登場！ 新たに登場した機体「ハヤテライガー」の参戦、武装やキャラクターの追加、バランスの細かい調整など、前作での不満点を解消し、さらに遊びやすくリファインされている。今回は、その変更点についての詳細を解説していくぞ。

ゾイドインフィニティEX PLUS
■メーカー：タイトー
■ジャンル：対戦アクション
■操作方法：2レバー＋4ボタン
■発売日：2006年6月末予定（稼働中）
■使用基板：SYSTEM246

Text：黒鉄タカスエ
※アイテム購入時のベンダー画面は、取材時に開発途中であったため、実際のゲーム画面とは異なる場合があります。



## 新機体「ハヤテライガー」のポテンシャルに迫る!!

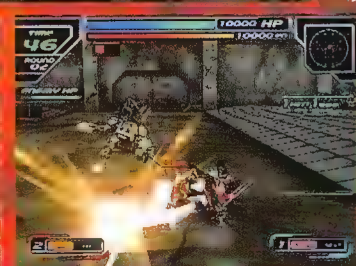
『EX PLUS』で追加されたムラサメライガーのエヴォルト（特殊進化）形態である、ハヤテライガーがついに参戦！ 高い機動力と素早い連続攻撃が魅力のゾイドだ。

武装スロット数は三つで、初期装備はスロット1が対ゾイド3連衝撃砲、スロット2がストライクレーザークロー5となっている。スロット3には8連装ミサイルポッド（改）が装着可能で、射撃戦でも十分戦うことができるだろう。

しかし、ハヤテライガーの真骨頂は、ストライクレーザークローが装着できることからも分かるように、近距離戦にある。特に、長い踏み込み距離と攻撃判定発生時間を誇るステップ近接攻撃が強力で、さまざまな状況からヒットさせることができる。各種射撃や素早い機動力で相手を惑わし、一気に距離を詰めて近接攻撃の一撃をくらわせる、そんな戦い方に魅力を感じるプレイヤーにオススメのゾイドだ。



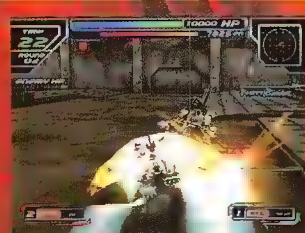
いブー[illegible]活



非常に使い勝手のいいステップ近接攻撃。ハヤテライガーの主力技だ。

### 特殊攻撃「疾風怒濤（しっぷうどとう）」

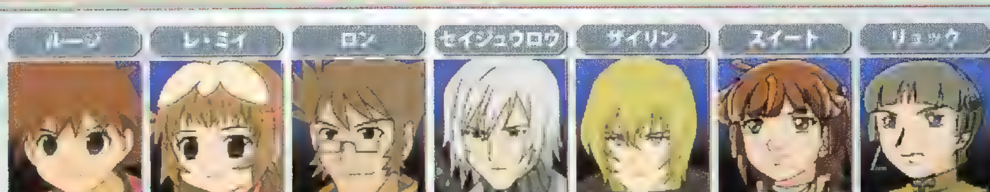
ハヤテライガーの特殊攻撃は、ブーストダッシュ中にレバーを開くと同時に両トリガーで発動できる突進攻撃「疾風怒濤」。体全体に当たり判定が発生するため、ブレードアタックなどと比べると非常に使いやすい。積極的に使っていける技だ。



体当たりで一気に大ダメージを与[illegible]

### 新キャラクター参戦!!

ゾイドジェネシスのキャラクターが参戦！ さらに、オプションパーツとして登場していたリュックとスイートもプレイヤーキャラとして参戦するぞ。



- **ルージ**：ムラサメライガーのパイロット、「ルージ・ファミロン」。
- **レ・ミイ**：反ディガルドの中心人物であるラ・カンの姪「レ・ミイ」。
- **ロン**：ルージの仲間で、ソラシティから送り込まれたエージェント。
- **セイジュウロウ**：ルージのゾイド乗りとしての師匠でもあるセイジュウロウ。
- **ザイリン**：ディガルド武国の上級将校で天才的なゾイド乗り。
- **スイート**：バトルチーム「マッハストーム」の雑務を担当している。
- **リュック**：ブレードのパートナーで、頭脳明晰のZiファイター。

**はみ出しZOIDS** **その他の機体変更点1** **シールドライガー・ライガーゼロ・ケーニッヒウルフ**:新武装「バスタービームキャノンS」、「バスターLキャノンS」が追加。 **LZイクス**:カッターフェアリング、スタンブレードアタックの当たり判定が大きくなった。 **LZファルコン**:起き上がりモーションが素早くなり、ジャンプ&飛行性能が強化。

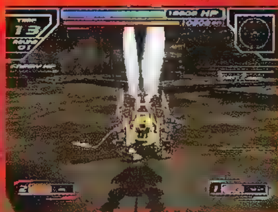
柔軟に対応すべし!!

# システム変更点

基本的なゲームシステム自体は大きく変わっていないが、全体的に細かな調整が行なわれている。

それぞれの機体性能の見直しによる対戦バランスの向上はもちろん、全機的にダッシュ速度と対衝撃値が上がったため、ダウンしにくくなった。その結果、対戦のテンポが上がり、よりスピーディな戦いが繰り広げられるようになっているぞ。

また、対戦後の勝ち名乗りやエフェクトの強化など、バランス以外の調整、追加も行なわれている。特に、チーム名とプレイヤー名を宣言してくれる勝ち名乗りは、細かい点ではあるが熱中度をアップさせてくれるぞ。



ジャンプ近接が出やすくなって、攻撃時のスピードもアップ。

**ジャッジマンが登場!!**



対戦後には、ジャッジマンが結果を宣言してくれる。

## 乗り換えがより簡単に!!

これまで、系統ごとに細かく設定されていた乗り換えが変化！　階級の条件と乗り換えアイテムさえあれば、どのゾイドにでも乗り換えることができるようになった。普段、対戦を繰り返しているカードで自由に機体を選択できるため、常に自分のスタイルで対戦に臨むことが可能なのだ。



条件さえ満たしていれば、こんな乗り換えもOKに。

## アイテムが購入しやすく変化!!

定期的に入れ替えが行なわれて、販売されるものが固定だったカスタマイズベンダーのショップは、挿入したカードで使っているゾイドの装備可能アイテムが並ぶように修正された。また、カードを挿入する度に変化するので、武装の購入が簡単に行なえるようになったぞ。



関係の無い武装ばかりで悔しい思いをすることが無くなった。

より乗りこなすために……

# 既存ゾイド主要変更点

ここでは、特に大きな変更が加えられた6体のゾイドの変更点を紹介。パワーバランスが大きく変わる変更点もあるので、きちんと確認しよう。

## LZシュナイダー

『EX』で追加はされたものの、やや使い勝手の悪かった「ブレードウイング」の発射軌道が大きく変化。正面に向かって挟み込むような軌道を取るようになり、実戦でも十分に使っていけるようになった。また、ブレードアタックの当たり判定が大きくなっていることも見逃せない。



実戦での使用に耐えうる性能にパワーアップした「ブレードウイング」。入手できたら積極的に使っていこう。

## ゴジュラスギガ

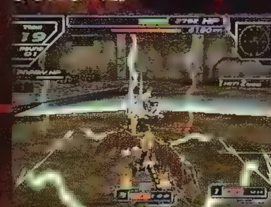
特殊攻撃「ゾイドコアキャノン」の発動条件がHP2000以下→3000以下に変化。さらに発射速度がアップしたため、つぶされる可能性が減った。ダメージの高さは相変わらずなので、積極的に狙っていけるようになったぞ。また、右近接攻撃の発動スピードもアップしている。



「ゾイドコアキャノン」の大幅性能UPにより、実戦で十分通用するように。一発逆転が狙える機体になったぞ。

## ロードゲイル

特殊攻撃「マグネイズサンダー」の発動条件がHP2000以下→3000以下に変更された。ゴジュラスギガ同様、実戦に組み込みやすくパワーアップしている。また、ジャンプ性能と飛行性能がアップしたので、よりフィールドを自由自在に動けるようになった。



「マグネイズサンダー」の発動条件見直しにより、HPが残り少なくなっても相手にプレッシャーを与えられる。

## バスターフューラー

その巨体ゆえにフィールドが見づらかったのが、見渡しやすく調整されている。また、時間が非常に長く不利だった起き上がりモーションが短縮され、ほかのゾイドとほぼ同じ状態に。さらに、専用武装として「バスタービームキャノン」「バスターLキャノン」が追加された。



あまり自由がきかなかった起き上がり時の不利な状況が改善。武装も追加され大幅なパワーアップを実現しているぞ。

## ダークスパイナー

キラードームの攻撃速度がアップしたことによって、簡単に回避されにくく進化を遂げた。また、ジャミングウェーブ発射後の硬直時間も短縮されて、CW攻撃の使い勝手が全般的に上がっている。以前のようにネタ武器とはいえないほどのパワーアップを果たした。



使い勝手が悪かったキラードームの性能が大幅強化！実戦でも積極的に使っていけるようになったぞ。

## ブラストルタイガー

すべてのプレイヤーを恐れさせていた特殊攻撃「サーミックバースト」が、やはり大幅弱体化。発動後システムダウンを起こすようになってしまった。とはいえ、その威力と性能は相変わらず非常に高いので、使いどころをよく吟味して発動してやろう。



「サーミックバースト」後はとりあえず回避に専念しよう。ブラストルタイガー使いには悲しい変更点だ。

ほか出しZOIDS **その他の機体変更点**　BFシュトゥルム:荷電粒子砲、収束荷電粒子砲が装備可能に。　ガイリュウキ:荷電粒子砲、収束荷電粒子砲の発射速度がアップし、近接攻撃の発動が早く。　レイズタイガー:シャイニングインパクトの発射速度がアップ。　セイバータイガー:機動性能が若干低下。　バーサークフューラー:デフォルト装備に対ゾイド3連衝撃砲が追加。



# マップ把握が勝利のカギ!!

NESYS
TAITO Type X+
TXSURROUND

**HALF-LIFE 2 SURVIVOR**
■メーカー：Valve Corporation／タイトー
■ジャンル：FPS(1人称シューティングゲーム)
■操作方法：2レバー＋2ペダル
■発売日：2006年6月予定(稼働中)
■使用基板：TAITO TypeX+(プラス)

Text:黒鉄タカスエ

稼働が始まり、着々とバトル人口が増えつつある『HL2S』。今回は、バトルモードのマップについて、ポイントをピックアップして紹介していこう。マップをしっかり把握し、仲間と協力してチームを勝利に導くのだ！

HALF-LIFE 2
SURVIVOR



MAP ID 01

## ウォーターゲート

真ん中付近の広いスペースが主戦場となるウォーターゲート。マップ上側の倉庫と、下の[illegible]大きく変わってくるぞ。

CHECK!!
●障害物をうまく活用すること
●通路と倉庫をどう使うか？




### POINT 01 主戦場は中央のフィールド

中心となる戦場は、マップの中央付近となる。トラックや塀など多くの遮へい物があるため、これらを有効に活用して戦線を上げていこう。

スナイパーは、チームブルーはポイント左の橋の上、チームレッドは中央の倉庫2階から外に出たところがスナイプポイントとして使える。相手にスナイパーがいる場合は、その付近を警戒しながら攻めていく必要があるぞ。



スナイパーは、高いところから戦場を見渡して攻撃していこう。

### POINT 02 通路を使って裏へ回ろう

マップ下部にある通路は、主戦場となるPOINT01より低い位置にある。また、間をずっと金網が取り囲んでいるため、気付かれずに侵攻できれば相手の真後ろに回り込むことができる。

しかし、通路が狭い上に直線部分が多く、隠れられる場所が無いので、敵とはち合わせてしまうと危険。相手側の動きをレーダーでこまめに確認しながら進んでいく必要がある。また、中央の主戦場の敵人数が減っていたら、この通路で攻め込んできている可能性を考慮した方がいいだろう。



うまく回り込むことができれば、一発逆転の大チャンス！

### POINT 03 中央倉庫での戦いに注意

下の通路と同じく、真ん中上側の倉庫も重要なポイントとなる。倉庫には2階部分があるが、倉庫外のブルー側か、倉庫内の右上からしか上がることができない。しかし、ここへ上がることができれば、一気に相手陣地へ攻め込むチャンスが生まれるのだ。また、1階部分に敵をおびき寄せておいて、上から攻撃を浴びせることも可能となる。

中央の主戦場での戦いと同時に、倉庫側の進路を確保できるかどうかで、戦況が大きく変わってくるぞ。



中央倉庫を制圧できれば、一気に多方向から攻め込むことが可能！

MAP ID 02

# ロックダウン

**CHECK!!**
●MAPのつながり把握が第一
●仲間と離れ過ぎないこと




:ブルーチームスタート位置　:レッドチームスタート位置　:弾薬補充地点

## POINT 01 中央弾薬補充地点の確保

最も重要なポイントは、中央の弾薬補充地点を相手チームより早く確保すること。ここを確保できれば、拠点にして残り弾を気にすることなくドンドン攻撃することができるのだ。

このポイントへは、距離的にはチームレッドの方が近いので、先に確保することで戦線を押し上げることが可能。逆にいうと、チームブルーに確保されてしまうと防戦一方になってしまう可能性があるので、チームレッドはバトルが始まったら、真っ先にこの弾薬補充地点へ向かおう。



お互いに、このポイントを確保することが勝利の絶対条件だ。

## POINT 02 攻めるレッド、守るブルー

POINT01をチームレッドが確保すると、必然的に主戦場はこの通路へと移る。この通路のブルー側は比較的遮へい物が多く、待ち伏せするには絶好のポイント。チームブルーはPOINT01が確保できなかったら、すぐにここで展開して迎撃態勢を整えよう。

チームレッドはやみくもに攻め込まず、マップ上側の通路を使って攻める仲間と連携を取って攻め込んでいくといい。相手スナイパーに遠くから狙われる可能性もあるので、柱をうまく使い、射線を気にしながら戦うように。



チームブルーは、仲間と連携を組んで徹底的に防戦すること。

## POINT 03 チームブルーが攻めるときは!?

チームブルーがPOINT01を確保できたときは、ここを拠点に相手陣地へドンドン攻め込んでいけるようになる。

遮へい物が比較的少なく、消耗戦になる場合が多いので、仲間にソルジャーが多い場合は、圧倒的優位を取ることができるだろう。

逆に仲間にスナイパーが多いときは、あえてPOINT01をチームレッドに取らせておいて、POINT02での防衛戦に専念するのもアリ。自分のチームと相手チームの戦力状況をよく把握して、戦法を選択しよう。



火力が高ければ、一気に勝負を決めてしまうことも可能だぞ。

## POINT 04 下部階段通路での駆け引き

中央弾薬補充地点でのせめぎ合いとは別に、下の階段通路の侵攻も重要。中央を確保できなかったチームは、ここを使って相手の後ろに回り込む戦法を取るという手がある。

階段部分には障害物が多いものの、レッド側に降り切った辺りは視界が開けているので、レッド側からすれば絶好のスナイプポイントとなる。逆にブルー側に上り切った地点は狭い通路になっており、待ち伏せを受ける危険性がある。お互いにここをどう使うかが勝負の重要なポイントだ。



うまく隠れることができれば、絶好のスナイプポイントになる。

MAP ID 03

# トラス橋

CHECK!!

●正面から突貫せよ！
●立体的に複雑なMAP




## POINT 01
### 真正面からぶつかる総力戦！

左右対称のシンプルなマップなので、総力戦になることは間違い無い。順調に進んでいけば中央付近での戦いになるが、この近辺には弾薬補充地点が無い点に注意。こまめに自軍側の弾薬補充地点まで戻り、効率よく仲間と連携して戦線を押し上げよう。相手側の弾薬補充地点まで戦線を押し上げることができれば、圧倒的優位に立つことができるぞ。


弾薬補充地点をいかに有効に活用するかがポイントになる。

## POINT 02
### 高低差を把握して戦え！

シンプルながらも、高低差のある起伏に富んだマップとなっている。この微妙な高低差によって、特にスナイパーの狙撃ポイントが非常に限られてしまっている。

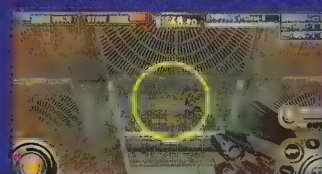
また、自分と同じ高さに居る相手ばかりを気にしていると、上下から回り込まれてしまう可能性が高い。チームメイトとうまく連携して、上下そろって相手を攻撃できるとベストだ。


上下に起伏がある地形の、どの位置に居るかを把握しよう。

## POINT 03
### 金網通路を有効に活用せよ！

マップの多くの部分は、床が金網状になっている。相手を確認できることはもちろん、マシンガンなどの射撃も間を通すことができる。そのため、隠れられていると思っていても、思わぬところから攻撃を受ける可能性があり、一時たりとも気が抜けないのだ。

逆にこのことを頭に入れておけば、真上や真下の相手を攻撃することができ、一気に倒すことができるぞ。


相手に見付かりづらい真下から、一気に攻撃してしまえ！

## BATTLE TECHNIQUE
### しゃがみで射線ブレを抑えよう!!

主に障害物の後ろに隠れるために使用するしゃがみだが、攻撃の際にも非常にいい効果を発揮する。しゃがむことによって、ガンサイトの中心付近が赤く変化するのだが、このときは射線のブレが立っているときに比べて大幅に低減されるのだ。

特にスナイパーが狙撃を行なう際は、必ずしゃがみながら撃つくらいの心持ちで居よう。


しゃがむことで射線のブレを抑え、ヘッドショットの確率を上げよう。

## BATTLE TECHNIQUE
### スナイパーライフルの一歩進んだ使い方

スナイパーがズームを行なうと、銃から赤外線レーザーが照射される。そのため、狙撃先を確認するときに相手に察知されてしまう可能性が高い。

そこで、ズームを行う際には、目標地点の手前にある障害物にサイトの中心を当ててみよう。障害物でレーザーが止まるため、相手に気付かれずに遠くを確認することができるのだ。


障害物をうまく使って、相手に悟られないように狙撃を行なおう。

今月はニュースラッシュ！

# THE iDOLM@STER アイドルマスター



**一周年を経過して、ますます盛り上がる『アイマス』ムーブメント！今月はバージョンアップ情報やコンシューマー速報をはじめ、2005年12月から2006年8月までの人気ランキングも公開！**

アイドルマスター
■メーカー　：バンダイナムコゲームズ
■ジャンル　：アイドルプロデュースゲーム
■操作方法：タッチパネル
■発売日：2005年7月下旬（稼働中）
■使用基板：SYSTEM256

芸能記者：田渕健康

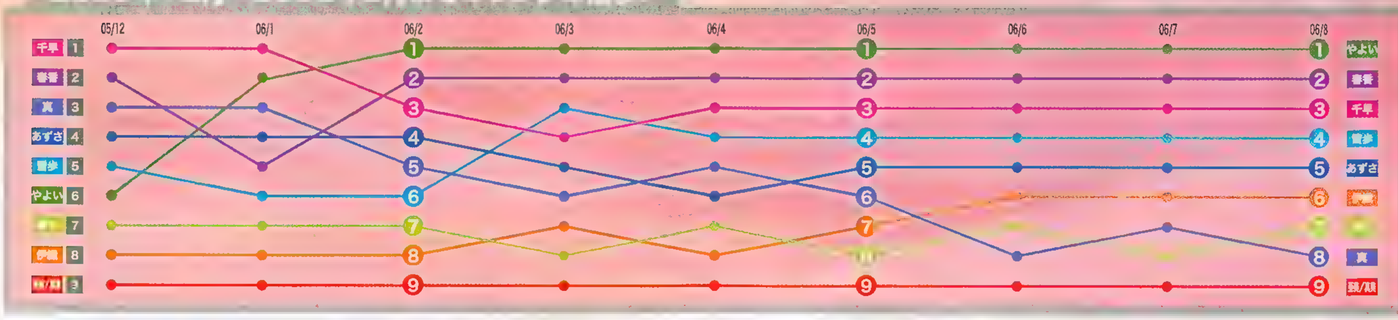
## 1周年記念！人気ランキング特集！

『アイマス』が稼動して早一年、本誌では765プロの協力で人気ランキングを掲載してきましたが、ここで一気に各アイドルのランクの推移を掲載！　ランキングが一気に動いた06年1月号は、実は直前にバージョンアップが行なわれて"人気ジャンル"が入れ替わるようになったのも原因か!?　現在は上位～中番の順位が固まってきましたが、7月のバージョンアップが今後に影響するかも!?

### 7月の人気アイドルランキング
（7月11日・765プロ調べ）

| | | |
|---|---|---|
| 1位 | 高槻　やよい | → |
| 2位 | 如月　千早 | ↑ |
| 3位 | 天海　春香 | ↓ |
| 4位 | 萩原　雪歩 | → |
| 4位 | 水瀬　伊織 | ↑ |
| 6位 | 秋月　律子 | ↑ |
| 7位 | 三浦　あずさ | ↓ |
| 8位 | 菊地　真 | → |
| 9位 | 双海　亜美/真美 | → |

### 2005年12月～2006年8月までのランクの推移！




## アイドルマスター バージョンアップ完了！

7月に行なわれたバージョンアップにて、『アイマス』がさらに遊びやすく調整された。

顕著なところでは、アイドルたちの成長パラメーターの調整や、低ランクで活用するオーディションのファン獲得人数の変化、ユニットを組んだ際の初期パラメーターなども変化を遂げているぞ。

一日の最後に届けられるファンレターも、アイマス公式HPで再募集されたファンデータに更新されているので、実際に応募した人は自分のファンレターが登場するまでやりこんでみるのもいいかもね！

### アイドルたちに変化が!?

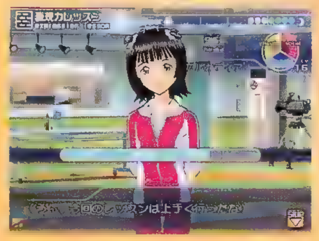


アイドルたちそれぞれにも調整が加わって、これまでとは違う成長を見せてくれることになりました！

「ちょっと育てるのが難しいなあ……」と思っていたアイドルも、今回は育てやすくなっているかも!?

コミュニケーションでも、季節限定となっていたイベントが常設イベントとして登場しているぞ。

### レッスンは!?



レッスン自体のルールや難易度に変更は無いが、アイドルのイメージが減退した後の、レッスン成功によるイメージ回復率が調整された。一度イメージが落ち込んでも、頑張ってレッスンを続けて挽回を目指そう！

複数人ユニット時の初期イメージ値も調整されているので、育成方針の微調整が必要かも。

### オーディションは!?



オーディションでは獲得できるファン人数などが調整された。序盤で受けられるオーディションはファン獲得数が増加の傾向にあるので、かけ出しプロデューサーでも上位ランクを目指しやすくなっている。出現するCPUプロデューサーのアルゴリズムも改良されているので、これまでとは違った戦いも楽しめそう!?

## 特報！Xbox360に『アイマス』デビュー決定！

もはや戦士の必需品、一家に一台は当たり前のXbox360に、『アイドルマスター』が移植決定！　ハードパワー全開のグラフィックと、数々の新要素が待ち受ける、全く新しい『アイマス』ワールドを楽しめるのだ！　X360版は、オリジナルのモードとなる「1年間限定プロデュースモード」を採用。1年という期間を通じて、アイドルたちをどこまで育てることができるかにチャレンジするモードだ。気になるタッチパネル操作なども、アーケードの雰囲気や操作感を損なわずにコンバートされているとのこと。うっう～、発売が待ち遠しい！



さまざまな新要素が盛り込まれているX360版。アーケード版とは違って、朝のスケジュール選択も変更を遂げている。既存の選択肢のほかに「営業」の項目が増えてるのが気になりますね!?



TV出演時の決めポーズも一新！　格段にパワーアップを遂げたトゥーンシェードには驚くばかり。新曲もバッチリ追加されているので、新しい振り付けを見ることができるぞ！

# プライズワンダーランド

### アイコンの見方

**袋タイプ**：中身によって重心が[illegible]、注意しよう。

**ぬいぐるみ**：首などのくびれた個所が狙い目。

**箱タイプ**：側面の穴か、フタのすき間を狙おう。

**吊り下げ箱タイプ**：コンビニキャッ[illegible]のラベルを正面からつかもう。

**吊り下げラベルタイプ**：これもラベルを正面から挟むように。

**吊り下げラベル長細型**：細めなので本体も狙える。割と簡単。

**8月のプライズは傑作フィギュアがてんこ盛り！　これらをゲットすれば、猛暑も忘れること請け合いだ。開店と同時にゲーセンにダッシュし、プライズマシンをチェックせよ！**



### 機動戦士ガンダムSEED DESTINY
### デスティニーヒロインDXフィギュア4

**バンプレスト／8月下旬登場／全2種**

『DESTINY』の人気ヒロインを立体化するフィギュアシリーズ第4弾は、ホーク・シスターズ！　ルナマリアの脚線美と、メイリンのあどけない表情に注目!!

### スーパーマリオ64DS
### クリボー＆キノコぬいぐるみ

**バンプレスト／8月下旬登場／全5種**

『スーパーマリオ64DS』に登場するクリボーと、パワーアップアイテムのキノコがぬいぐるみに！　マリオたちの帽子をかぶったクリボーが何ともお茶目。





### ルパン三世
### DX組立式スタイリッシュフィギュア

**バンプレスト／8月下旬登場／全2種**

ご存じルパンと不二子の二人を、スタイリッシュに立体化！　26センチのビッグサイズで、小道具や服のシワまで丁寧に作り込まれているぞ。



### ケロロ軍曹DXフィギュア3

**バンプレスト／8月上旬登場／全2種**

夏美とアンゴル・モアの健康的な肢体があなたの手に！　人気ヒロイン二人が、まぶしい水着姿を披露してくれたぞ。夏美に付属するケロロも、なかなかの出来栄え!!



### ガンダムシリーズ
### DXアグレッシヴポーズフィギュア2

**バンプレスト／8月下旬登場／全2種**

アニメのイメージを迫力のポージングで再現する、ガンダムフィギュアの第2弾。今回はシャア専用ザクと百式という、赤い彗星が搭乗した2機をセレクト！



### キャッチ・ザ・ドッツ　魔界村

タイトー／8月下旬登場／全2種

話題のプライズ版「ドッツ」第2弾は、不朽の名作アクション『魔界村』！　2種類そろえれば、写真のように鎧を着たアーサーを再現できるのだ。

### 新世紀エヴァンゲリオン エクストラモーターライダースフィギュア

セガ／8月下旬登場／全2種

綾波とミサトさんを、セクシーなライダースーツ姿で立体化。何とボディの一部に弾力性のある新素材が使われており、触り心地は抜群。ぜひゲットし、どこがやわらかいのか確かめてみよう！



### 新世紀エヴァンゲリオン エクストラフィギュアまつりのよるに

セガ／7月中旬登場（登場中）／全2種

夏にふさわしく、綾波とアスカがキュートな浴衣姿で登場！　しかもミニスカートスタイルという、サービス満点の作りに涙せよ！



### 新世紀エヴァンゲリオン エクストラマーメイドフィギュア（セガ別注）

セガ／7月下旬登場（登場中）／全2種

6月に登場したマーメイドフィギュアに、何と特別バージョンが存在！　随所にクリア素材が用いられているほか、台座には「SEGA」のロゴが入っている。セガの店舗限定のアイテムだ！



### ツバサクロニクル コレクションフィギュア

セガ／8月中旬登場／全2種

CLAMP作品のキャラクターによる夢の競演『ツバサ・クロニクル』のフィギュアがプライズに！　メイド服のサクラと、元気いっぱいのアイドル・プリメーラが立体化されている。



### 「AUGUST」ひっつクロック

ソル・インターナショナル／8月下旬登場／全5種

『月は東に日は西に』や『バイナリィ・ポット』など、人気美少女ゲーム4作品の時計が登場！　ゲットするまで詳細はお楽しみの、シークレットも存在するぞ。





### 「To Heart2」扇子

ソル・インターナショナル／8月下旬登場／全3種

世の美少女ゲーマーを虜にした『To Heart2』が扇子になった。お気に入りのキャラが描かれた扇子であおげば、涼しさも格別！　あなたはどのコが好みかな？

### 今月のプレゼント

毎月、メーカーさんから頂いた魅惑のグッズをプレゼントするこのコーナー。ご希望の方は78ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

●セガ
エヴァンゲリオン
エクストラモーターライダースフィギュア
2種セットで1名様
ツバサクロニクル コレクションフィギュア
2種セットで2名様
●バンプレスト
ルパン三世
DX組立式スタイリッシュフィギュア
2種セットで2名様
[illegible]
[illegible]

## 読者が創るゲーセンの未来

# アルカディアフロンティアーズ

A-Fro

## Arcadia Frontiers

アーケードゲームをこよなく愛する人々の投稿ルーム、「アルカディアフロンティアーズ」が夏模様全開でスタートします！ 夏休みの宿題やコミケ原稿作業の合間に投稿することが、心のクーラーとなるかもしれません。A-Froに参加して暑さを吹っ飛ばせ！

白渕健康：159・160ページ（MYK）／カイゼルちくわ：161・164ページ




### 次々号は掲載者全員図書カードプレゼント!

絵師は夕清さんだ!

A-Fro特製オリジナル図書カードの新作が出来ました！ 次々号（10月号）のA-Fro全掲載者に当たるので、気合いを入れて投稿してしまおう！ 今月は絵柄をちょっとだけ公開!!



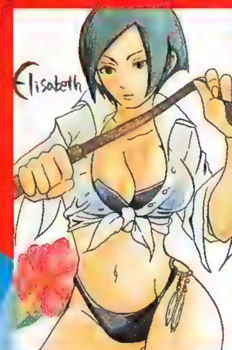
### 激夏特集 計略・大水着計

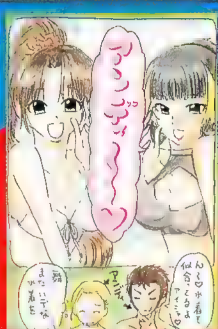
投稿者の士気が最大限に高まる時……それがSG闘劇、じゃなくて、この夏特集なのだ！ 今年も…





（東京都 良月君）
☆双六一堂＋1の祭気爆発！
これは…






（青森県 水玉うるるさん）
☆食べつつ潜るがポエット流…

（愛知県 華ユリア…）
☆ビビアンの声がハ…
しかしボガードの方は…




（青森県 …さん）
☆「夏場の女子校こんな…」



（奈良県 くりまんじゅさん）
☆水計でレッツ水遊び！ その…

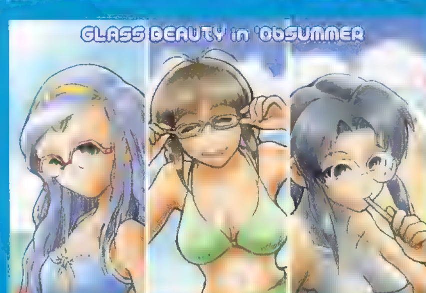



（埼玉県 ジルチが美白に阿属空河さん）
☆ちくわいわく、「−30点。ツィー…




（三重県 「はくるしっ」島月隊さんと雪さんの…）
☆ソーダ味アイスのような…



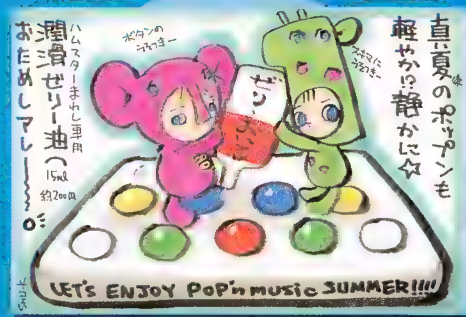



（…県 NAGA君）
☆描いたフィルムが語りかけて…

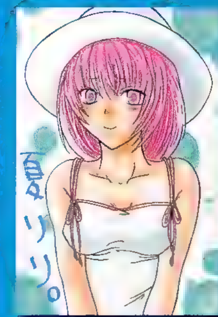
**A・Fro回覧板** E-Mailでの投稿時に注意してほしいことがあります！ メールの表題（タイトル）は「アフロ ○○コーナー」とか「アフロ投稿作品」といった感じに、投稿作品を送信していると分かりやすいものにしてくださいね。細心の注意を払ってはおりますが、「ありがとうございました」とか「こちら人妻です」といった件名は、スパムメールと間違えられて届かない場合もありますのでご注意を!



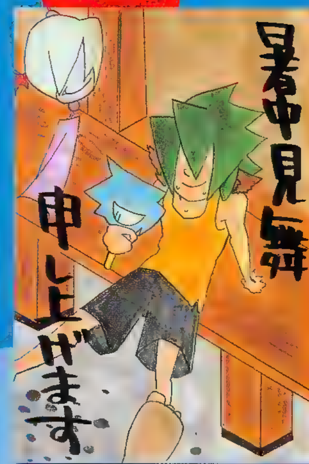
(東京都　(日)タ55a.QQQ君)
☆肝だめしならぬQMAだめし。

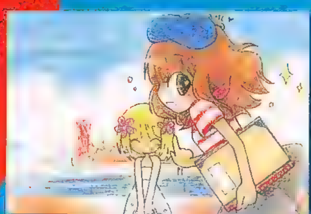



(東京都　片桐修さん)
☆ハムスターの英知をポップンに応用?




(新潟県　にょろりさん)
Ⓗ清涼感抜群のお嬢様、リリ
またいつまでも――。



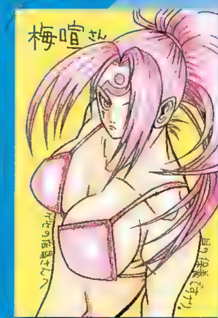
(大阪府　アルルハイジさん)
☆ベルちゃんと汐留に遊びに行き



(岐阜県　雅河さん)
☆キャリ学より強奪。



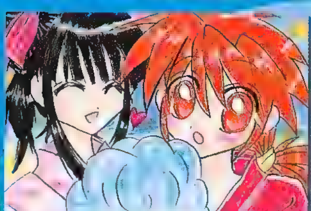
(群馬県　雄まんじゅうさん)
Ⓗ夫(仮)をサーフボードに!



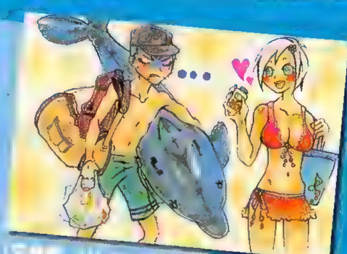

(宮城県
☆熱視線で
白鯨は夏の幻と



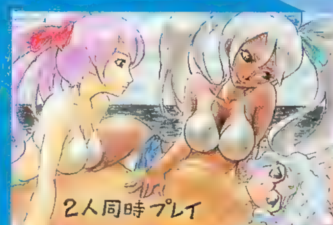

(愛知県　藤海ゆかさん)
Ⓗ人魚の肉を食べたから、



(東京都
☆ナコルルと



(千葉県



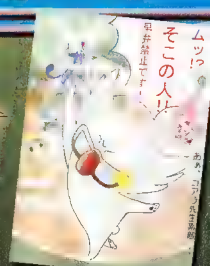

(岐阜県　あばら君)
☆体の自由を奪い、悩殺タイム。
アサギくん、早く変身しようよ。

## マップ切り替え!
# アヴァ鍵同好会

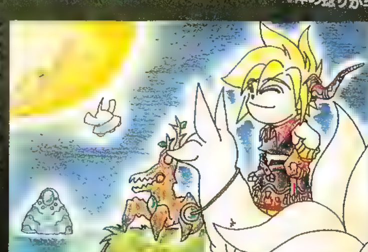
記事連載は終わってしまいましたが、『アヴァロンの鍵』ファンの熱意はまだまだ冷めやらず! この調子で投稿数が集まれば、アフリパで部活動に昇格できるかも! 今後もドシドシ投稿してくださいね!




(北海道　よじさん)
☆ローザを分身として、マップを歩き回り続けた人も多いことでしょう。まだ歩みは止まらない!




(栃木県　まこと君)
☆コアラ先生のチョークスロー、体の捻りがキュート!。



(大分県　AKさん)
☆レイコーンたちと見上げたお月様。思い出は、これからもいっぱい作っていきましょう。

(東京都　フレイさん)
☆アヴァロンオールスターズが心に居る限り、カードは輝きを放ち続けるでしょう!




**A・Fro回覧板** 投稿作品にAマークが付いた方には、A-Froオリジナル図書カードをプレゼント。キャプションの頭にHマークがついた投稿者殿は、電脳空間にホームページをお持ちであるということ。気になる投稿者がいたならば、アルカディアの公式サイトの読者投稿者リンクに光の速さでアクセスするべし! → http://www.arcadiamagazine.com/

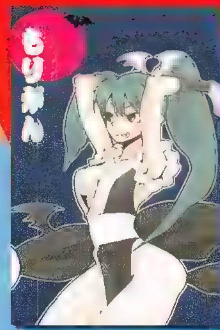
ノーマル投稿大進撃！

# アフロCMYK



（千葉県 委託コーナーか本…）
☆スイカが無ければ…



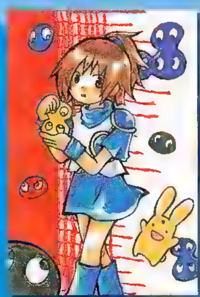



（宮城県 フジシロシュン君）
☆和の心に…モリガン。



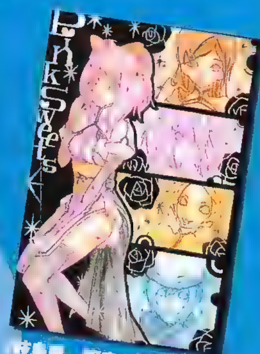

（神奈川県 煮炊くさん）
☆さりげなく胸部装甲をチューニングして…



（北海道 …さん）
☆アルルのぷよこねな…





（岐阜県 …さん）
☆黒い薔薇は…




（鹿児島県 5丁目さん）
☆祝PS2移植。Wiiヌンチャ…でホウキを振り回したい気も。



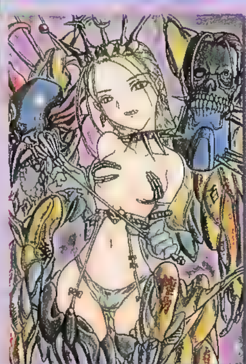

村祭り開催中

# ゲルエロス村

開放的なシーズンにこそ、このコーナーの拡充がふさわしい。暴れなさい、野獣たち。



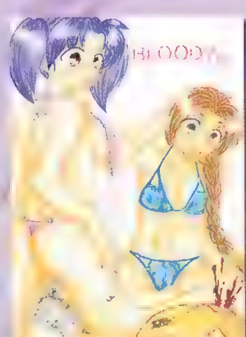

（宮城県 寺山めねさん）
☆明らかに人為的な仕置きなんすけど、露出少ないムッツリエロス村開村希望（めねさん談）か……。



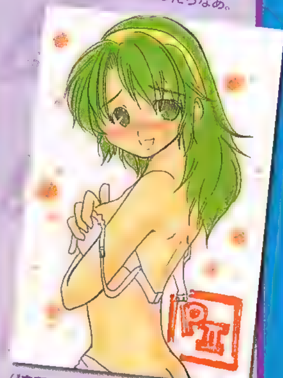
（東京都 俺はエロン児墨桐マユイ君）
☆デビ様スカルシリーズ 村長はついに生と死からエロスを完成させたよ！



（東京都 上原キノ君）
☆これをミナの水着と言い張るキノ君。彼が大統領の世界があったらなあ。




（神奈川県 公式さん）
☆ブラッディロア を知らない方々、脱衣ゲーじゃないからなっ。



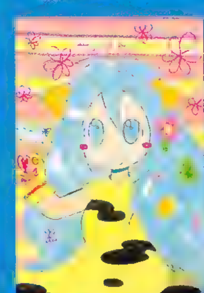
（埼玉県 ササナミさん）
☆ショウコさんをこの状態にするには巨大ファンド級の資金が必要（泣）。



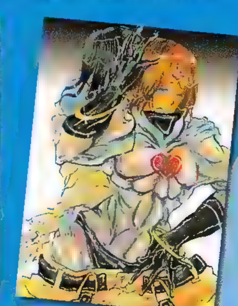

（広島県 東條ナツメさん）
☆あの娘、ショウ君がシュー…




（広島県 …さん）
☆欠けた世界で見えている…



（岐阜県 くれおさん）
☆チャムチャム番長の…



（鹿児島県 菜夕崎ナツミさん）
☆ザッパも宿命大殺界に入っ…

**A･Fro回覧板** 我が月刊アルカディアの公式サイトデザインが一新したという噂を自分で流して、自分でキャッチ。以前に比べて、3倍分かりやすくなったと自画自賛しているっていう寸法さ。え、何が3倍かって？ それは自分の目で確かめてみるんだな坊主。携帯からも見られるようになったのも夏の魔術カナ？ アクセスはこちら→ http://www.arcadiamagazine.com/

A-Fro リバレーションズ 解放区

## こだわりのマニアックコーナーが大行進!

ワンランク上のマニア魂を発露したくてしょうがねえ! そんな叫びを見過ごすA-Froであろうか!? いや、ないこともない(あいまいな反語)。ゲームタイトル特化型のコーナーや、そのほか[illegible]なバラエティー企画をそろえた「アフロ解放区」。読者諸氏の鼻息の荒さ次第で新コーナーがどんどん[illegible]されてしまう当コーナー、勇者たちの参加を待っておりますよ!

## 三国志投稿演義祭

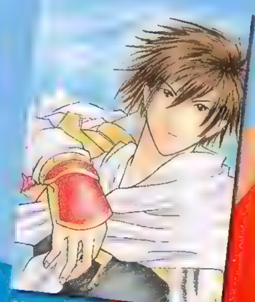
『2』の発売と同時に人気加熱! いまやアーケードカードゲームの中核的存在へと成長した『三国志大戦』、浪漫あふれる世界観と魅力的な英雄たちの息吹を、読者イラストにて再現!




(山口県 [illegible]さん)
Ⓗついに姿を現した伝説中の伝[illegible]で、何とか手に入れたいところで[illegible]




(合作! [illegible]月[illegible]&[illegible]さん)
[illegible]では安定した実力を誇る[illegible] どちらも[R]が[illegible]仕様!



(北海道 くらげさん)
イラスト投稿では、[illegible]の方が多いです。




[illegible]



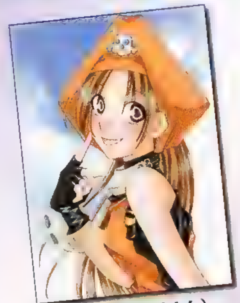

(福岡県 [illegible]月トミィさん)
さらにかわいくなった[illegible]。弓兵デッキのお供に。

## GGXX あんぐ

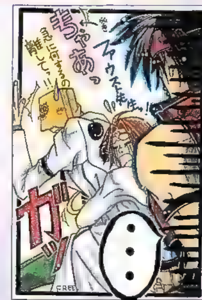
人気タイトル『GGXX』のイラストコーナーはこちら! 家庭用の『GGXX SLASH』も絶賛発売中なので、練習したらクーラーの効いたゲーセンへGO!



(愛知県 PAYPAY君)
Ⓗシリアス一辺倒でなく、バラエティー豊かな世界観がGGXXシリーズの魅力といえるでしょう!



(新潟県 まつ姉さん)
☆夏のイメージといえば彼女! さわやかさが重要ね!




(群馬県 FREEさん)
☆っていうか、医者探すよりお祓いに行った方がいいよね?




(大阪府 天丼さん)
☆18禁にする気なのかい!?
なんか薔薇とか追加装備がっ!?



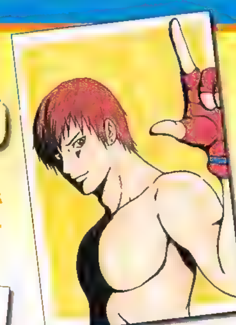

(奈良県 平城山イナゴさん)
☆実は二人とも炎属性の技。
根底は似たもの同士なのか!?

## KOFっ子 TORNADO

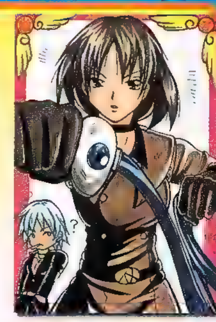
そろそろ次回作の足音も聞こえてきそう。「夏といえばKOF」のイメージを持つ人が今でも多い思うので、今年のサマーシーズンも熱く燃えてみないか!?




[illegible]



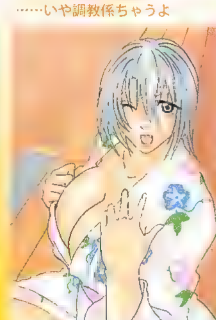
(東京都 てるてる君)
ストライカーからの出世[illegible]! 狙うはレギュラー?



(東京都 柊かえでさん)
弟の教育係に最適!
……いや調教係ちゃうよ




[illegible]



[illegible]

**A・Fro回覧板** 今回、惜しくもコーナー化に届かなかったのは、メガネ星人御用達の「カラーver.グラスマニア」、QMA応援コーナーの「マジアカ美術館」、そして新作も発表されて人気再沸とう、『センコロ』の「Blight Scamper」の3コーナー! あと一押しで領土獲得に成功したはずなので、皆様には後押しを頼みたい! A-Fro広告大賞もよろしくね!

今月のテーマは「夏祭り」!

# アフロDEモード。

## 目指すはパリコレとがっぷり四つ

アーケードゲームキャラにいろいろな服を着せてみよう! というオシャレバラエティー、今月は大量投稿を頂きました!



（埼玉県　給食当番さん）
☆ナカジのマフラー、浴衣でも違和感が無いのはなぜだ!?

ハジメ＆ナカジ（ポップンミュージックシリーズ）

（愛知県　バクレツ丸さん）
☆浴衣にフリルはもはや最近のスタンダードなのか? 振袖は姫袖っぽいしNE。

彩京（[illegible]シリーズ）

（京都府　呆虚さん）
☆確かに祭りが好きそうだ! でも、祭囃子双六のイラストは来てなかったです（合掌）。

（広島県　温井川天祐さん）
☆浴衣も問題無く似合いそうだよね。団扇…店の…（笑）。

激霊（GGXXシリーズ）

（東京都　STS!君）
☆浴衣でおめかし覇兄様。この魅力からは逃亡不能なのかーッ。

ハニー（ポップンミュージックシリーズ）

（埼玉県　辺義さん）
☆和ゴスの投稿が多かったです。既に市民権を得ているのですね

ロキ（ポップンミュージックシリーズ）

（[illegible]　[illegible]子さん）
☆…ハッツ常備なのね（笑）。

ベクーチャンボ（[illegible]）

（兵庫県　ひらべさん）
☆正統派の夏の風物詩! 民族衣装アレンジも高ポイントですね!

ナコルル（侍魂シリーズ）

（東京都　上原キノ君）
☆手に持っているアイテムに、それぞれの祭りの楽しみ方が出てます!

リムルル＆ナコルル（侍魂シリーズ）

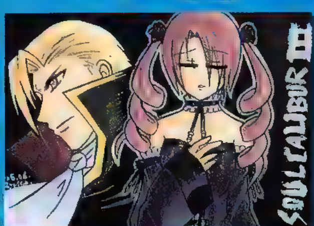
## 続 キャリっ子学園 トロピカーナ

明け無く10周年を迎えていたソウルキャリバーシリーズ。当コーナーでメモリアル特集をやるのもいいんじゃないかしら!?



（愛知県　[illegible]さん）
☆人妻になっても人気…むしろ人妻だから人気が（以下略）






## 宇宙刑事ギジン

人外のキャラを人間にしてしまえという擬人化魂に彩られた新コーナー、それが宇宙刑事ギジンである!

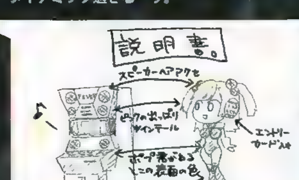



（埼玉県　仲洲うなさん）
☆濃い擬人化が届きました。ダイナミック過ぎるーゥ。




（三重県　雲さん）
☆ししゃもパーカーがとてもいい感じだ～。ほのぼの度UP。




（千葉県　高遠かるびさん）
☆なんと、ポップン筐体を擬人化! 説明図付き!

**A・Fro回覧板** 次回の「アフロDEモード」の募集テーマは、早くも秋模様全開の様相を呈する「お台所ファッション」! ズバリ、「食欲の秋」をファッションで表現してみないかーというのが、このお題の趣旨です。食通のゲームキャラや、料理が得意そうなキャラの出番か!? しかし、台所装束といっても、サムスピのいろはとかに裸エプロン着せたりしちゃ絶対に駄目だぞ! いいな、絶対だぞ!

# アフロ グレースケール。



（広島県　温井川天祐さん）

**夏休めといわんばかりの季節でありますが、アーケードゲームは年中無休さ！　それと編集部もな（涙）。それはさておき今月も、ゲーセンの日常を切り取るイラスト＆文章投稿が大充実です。**

## 新旧の融合 蘇るあの名作たち

不肖諸江、恥ずかしながらアーケードゲームをやり始めて四半世紀以上経過してしまっている生粋のゲームじじいなのだが、そんなじじいがこっそり楽しみにしていたゲーム、それが『ドルアーガオンライン』。そう、かの『ドルアーガの塔』の血を受け継ぐそれである。

もっとも、時代の流れかオンラインゲーになりはしたものの、それはそれ、肝心のARPGという特性を生かすにはまさにうってつけな感じといえよう。さらにキャラクターにワルキューレが居る、これもよく考えてみれば1タイトルで『ワルキューレ』＆『ドルアーガ』という、ナムコ二大アーケードARPGの続編をやってのけようというのだから、すごい話だ。

そうなると困るのが、キャラ選択である。そもそもどちらの「最新版」を遊ぶのかを選ばないといけない。まあ、普通に考えればカイを選択するのが妥当なのかも知れないが、何となく派手なARPGといえばワルキューレな感じもしないでもない。どちらを選んでも普通によろしいのでさらに困る。絵柄で選ぼうにもどちらも捨てがたいのだ。

散々迷った揚げ句、ドルアーガにもかかわらずワルキューレを選択することに決定。早速カードを購入の上コイン投入！　……って、コイン投入音も昔のソレですか！

コイン投入音って伝統的にシリーズのアイコンになるがまさか本当に聞けるとは！　……と、驚きはまだ続くのだ。初プレイゆえチュートリアルモードになるわけだが……

「ゲェーッ！　BGM『ドルアーガ』じゃん!!」

アッパーに生まれ変わった『ドルアーガ』のBGM。ああもうあたしゃここまでゲーマーやっててよかったよー！

……と、ここでハタと気が付く。タッチパネルとボタン一つでARPGってできるのか？　そもそもレバーが無いぞ？　大丈夫なのか？？

なぞと思っていたら、普通にできちまうし!!違和感さほど無いし！

しかもチャプター2になれば、ちゃんとワルキューレの曲になるのも憎過ぎる！　展開こそ微妙に違うが、何となくそれとなく『ワルキューレの伝説』の冒頭部分を思い出しちゃうし!!

単純に所持金の問題もあって、ここで台を離れざるを得なかったが、『ワルキューレ』＆『ドルアーガ』を知る者にとってはこの上無い充実した時間であったのは間違い無い。さらに「レバー以外のインターフェイスでARPGを遊ぶ」という新時代チックな新機軸に触れることができたのも、これまたデカかった。時代は着実に流れているんだなあと思った次第。

しかし……主人公選択で「ギルはねえよな」と速攻で思ってしまうのが、原作を知る者のアレっぷりといえなくも……なかったり。

Ⓗ（佐賀県　諸江カズノリ君）

☆かつての原作を知らない層のプレイヤーにも大好評で迎えられている『ドルアーガオンライン』。「このキャラって元はどんな感じだったの？」と若い層の方々が興味を持ってくれれば、プレイヤー層も新旧一体！　まさにうれしい限りですね。

ちなみにアイテムや技などにも、『ゼビウス』などの懐かしいナムコテイストが山盛りですゆえ、最新作だからって遠慮している古株ゲーマーの方々には、迷うこと無くぜひとも遊んでみていただきたい！



（東京都　麻月理夜さん）

☆リズムを胸に、空へ躍り出よう、星より輝ける夜だから！



（山口県　里田里見さん）

H 鋼をも断つ、二人の堅固な絆 孫呉の柱たる、まさに断金の交！



（神奈川県　林裕二君）

K'組、こっそり出張の図 さすかネスツの科学力……（違）



（富山県　流火季月さん）

☆あえて今、DOAのレイファン この魅惑……チャイナ特集をやれとッ!?

## GLASS MANIA 2006

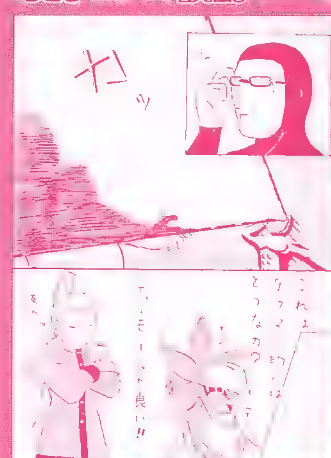
メガドルと聞いて「100万アイドルってこと！」などとおとぼけ発言をしちゃう輩は正座ーッ!!　今回もメガネという知的なアイテムを題材に、アーケードキャラのINTアップを図ってみた次第です。



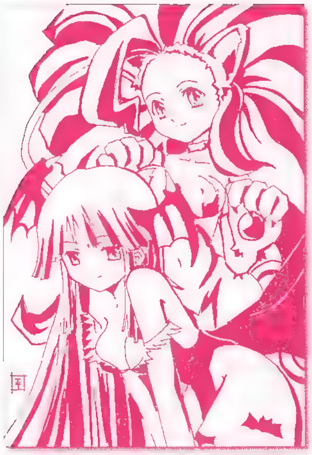




### 専属モデル候補……？



**A・Fro回覧板**　二つのモノクロコーナー「クレスケ」と「大瀑布」の違いについて説明させていただきます。「クレスケ」では通常のイラストや文章投稿、そして「グラスマニア」や相談コーナー「即断即決侍」を、「大瀑布」ではカオスなネタイラストや漫画、各種リビドゥなコーナー（実物参照）を取り扱っております。ただし厳密な区分ではないので、「どちらかあてで。」という投げっぱなしもOKデース！



（兵庫県　ひらべさん）
𝖧 常にスポットが当たるモリフェリコンビ！実は夜の住人ですが気にしない方針で。




（神奈川県　いでこすたいるさん）
𝖧 まさに踊り出したい気分というヤツか！そのエネルギー、稼動まで高め続けるが吉！

## 1年遅れの感動 あるシューターの記録

そろそろ春の足音が聞こえてきたころ。そのゲームは入荷した。

『雷電Ⅲ』。それなりに長い間アーケードゲームを趣味にしているから、初代『雷電』も『雷電Ⅱ』もプレイしたことはある。それでもいい印象が無いのは、プレイ時に感じた相性の悪さにのせいかもしれない。加えて稼動から1年近く経っていたこともあり「何を今さら」という気持ちだった。

だが、選択の余地は無かった。地元にほかの新作は無く、シューティングゲームをプレイしたければ、『雷電Ⅲ』をプレイするしか無かったのだ。

厳しく狙い撃ちしてくる高速弾や、自機そのものの移動速度の遅さ。ボスや大型機を倒した瞬間に画面上の弾が消えるわけでもない。ボムは自機が無敵にならない。露出度の高い女性キャラに、人気声優が充てられているわけでもない。ストイックといえば聞こえはいいが、そう快感の薄い作風、先に進めないもどかしさにストレスが溜まる日々を過ごした。

しかし、アルカディアのバックナンバーを引っ張り出して攻略記事を参考にしながら、幾度も挫折しそうになりながら、1面、また1面と高次面へ進めるようになるごとに、欠点と感じていた特徴が、すべて魅力に感じられるようになっていった。こ、これがツンデレってやつか？（オレがなー！）

ゲームショップの棚には、いろんなゲームがあふれている。何を選べばいいのか分からないほどに。かたやアーケードの、さらにシューティングゲームといったら、地域によってはこのように、選択の余地など無いほど寡作。ただ、今も着実にジャンルを代表する名作が生まれ続けている。

皮肉にも、寡作ゆえにプレイする機会を得た『雷電』の後継作。もしもこの間に別のシューティングゲームが入荷していたならば、僕は『雷電Ⅲ』の魅力に気付かないまま、プレイを諦めていただろう。

稼動後1年もたってから、場末のゲーセンでギャラリーもなく達成したこのゲームのクリアの瞬間の、恋をするような明らかな鼓動を、僕はきっと忘れない。

（神奈川県　くらりのふ君）

☆環境が生んだ偶然の感動。ぜひ今後も、そうした出会いを求める好奇心を大事にしていただきたい！

最新作やレゲーなどにどうしても目が行きますが、「今さら」的な位置のゲームにも、名作は時間軸に関係無く存在するのですね。



（大阪府　華南さん）
☆『闘劇'06』でも名勝負連発の『MBAC』。ぜひやり込んでいただきたい作品です！

## おかげSUMMERで大盛況（SG）
## グレスケの夏・百選

**モノクロ投稿でも夏らしさ炸裂の秀作を多数頂いたため、グレスケでも夏特集を開催です！　100作品掲載したかったものの、ページが足りず断念ッ!!**



（神奈川県　センイチ君）
※アイトル＋水着＝無敵！その威力、超能力以上かと思われますっ！




（新潟県　それでもにょろりさん）
※夏に対戦したくない方々上位陣？冬は逆転……クーラを見る、しないか




（愛媛県　蜂子さん）
女スパイ、ビーチに立つ
本来は目立っちゃダメですか！



（京都府　蒼い疾風ブラック君）
夏らしくホラーに性格転換
大斬りで7割減りそう……

（京都府　呆虚さん）A
納涼とくれば毎年この方々の出番
よく見ればリンリンもホラーチックにッ!?






（青森県　陸さん）
※夏祭りとヒノトは夏の風物詩。金魚片手に音ゲーは無理ですか！



（福岡県　宇月絵夢さん）
※水冷ラムネで涼をとれ！火星人と軍人も仲良くなれちゃいますぞ




（青森県　きっどさん）
※韓国の生真面目陣も開放的に。そりゃチョイもノ　ティになるさ！（何）

**A・Fro回覧板**　昨今、モノクロ投稿作品で時折見られるのが、「せっかくのスクリーントーンが封筒内で剥離してしまっている」という惨状です。湿気が多く、気温も高いこの時期は、紙のゆがみなどでトーンがはがれやすい季節でもありますゆえ、封筒に入れる前に張り付きの確認を忘れずに！　また、厚紙やトレーシングペーパーなどで作品を保護しつつ、封筒に入れて送ってもらうと安心度アップです。




（北海道　枇宮さん）
☆魅力的なキャラが多いⅡDX
この子はなんて名前でしょう……？




（広島県　K・ヘンギンさん）
☆人気も強さも天井知らずの曹操様
やはり天下を握るのは曹家なのか!?

## メディアのチカラ？ 音國覚醒カタルシス

『パカパカパッション』の2曲目すらクリアしたことの無い私にとって、音ゲーはまさに鬼門です。ポップンの筐体には触れたことすら、ただの一度もありません。

しかし！　今回のポップンにはALI PROJECTが楽曲提供しているではありませんか！　ファンとしてこれをスルーすることができましょうか？　否！　断じて否！　たとえ鬼門であろうとも、私はぜったいやってやる！

と気炎を吐いてみたものの、私の音ゲー対応能力はかなりお寒いもの。無力なこの手を差し伸べればいつかポップ君を救えるの、とか歌ったところで、通りゃんせ堕ちりゃんせ、となること必定。せっかくの美しい楽曲が台無しになってしまいます。

そんな悶々とした気分のまま1カ月が過ぎ、アルカディア7月号の発売日がやってきました。購入後即ポップンのページを開くという、かつて無い自分の行動に疑問も持たず、記事を読み始めます。

「……アリプロファンの方たちが入ってきて遊びやすいように、ノーマルや5ボタンはなるべく簡単にしました。……」

ありがとうございます！　ありがとうございます村井聖夜さん！　まさに私がそれです！

不安はほぼ解消されました。早速人生初ポップンです。ファンシーな外見に似付かわしくない、禍々しい波動を放っているように感じるのは、私の苦手意識のなせる業でしょうか。去れ、負け犬の自分！　目覚めよ我が内なるARISTOCRAT！　いや、私は純然たる平民ですが！　気持ちの問題ですドオリャァァ！（クレジット投入）。

迷わず5ボタンを選択！　笑わば笑えポップン台！　私は私に勝ちに来たんだ貴様と正面から向かい合える漢であれウオォォ愛と誠ォ！

というわけで。堪能致しました（さわやかな笑みWITHサムアップ）。

最後に、間口の広い配慮をなさってくださいました村井聖夜さんに、格段の感謝を捧げます。音ゲーへの苦手意識が消えました。

（岐阜県　裸の王様君）

メディアを越えたコラボか、またここに一人の音戦士（違）をッ!!　今後も各ゲームメーカーには、こうした客層の間口を広げる展開を期待したいところですな！




（福島県　アラクノフォビ子さん）
☆格ゲー界の女王、鋭い蹴りは健在！
そろそろ次の出場作が欲しいところ!?

## MM未解決

ツンデレの次はフンデレかクーデレだね！　などと数カ月に渡りデレ議論が続いてきた自作自演も、今回で最終回です（多分）。それは本当にさておき、今月も面白満載だったアンケートハガキ自由欄の投稿をご紹介いたします〜催促。

ラクスで出撃可能――、ならやるしかないじゃないか！
（埼玉県　ヨウ君）
[illegible]

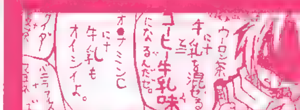
穆皇后の一人称は、絶対に「ボク」だったと思う。
「ボク、皇后」
……うん、絶対に
（兵庫県　V.B.君）
[illegible]

『幽白』ノーカード化ってことで原作を読み返そうと思ったら……、[illegible]に気付きました〜。
チークショー！
（岐阜県　RIP太夫君）
☆だれかこの猛っている小柳さんの叫び、CDにしてあげてください

夏にアルカディアの表紙がはっちゃけるのは仕様ですか？
（山口県　030はツンデレ君）
[illegible]

【SR】闘龍の絵師って、「アウト×」のキャラクターデザイナーだった。
「な、なんだって――！」
以上、授業中に読んで気付いたことでした。
（愛媛県　[illegible]さん）
[illegible]

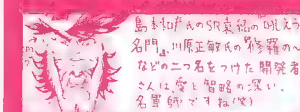
友達が『三国志大戦』の筐体にましないをかけたら、SR[illegible]が出ました。ある意味すごい。
（東京都　タオヤ君）
[illegible]



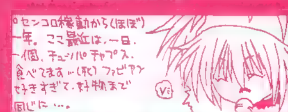

（福島県　D or I'mさん）



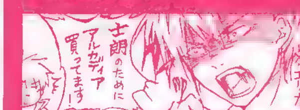
（大阪府　うっかり助兵衛さん）
☆あえて使わないのも美学。




（埼玉県　タピオカ君）




（千葉県　左京寺さん）



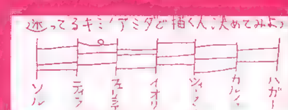

（愛知県　仲村さん）



（岐阜県　駿河さん）



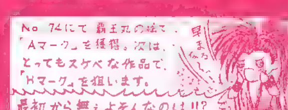

（群馬県　らいきさん）




（大阪府　天丼さん）




（新潟県　かささん）




（長野県　まっきーさん）

**A・Fro回覧板** 投稿作品の裏に住所・本名・ペンネームを書いていない方々ご注意！　これらは作品の裏にも必ず書いてください。封筒に書いてあっても、封筒は個人情報の管理規定上、作品を取り出すと即座に、裏腹のエンゾレ諜報部員が即座に持ち去ってしまうのです（少しだけ嘘）。名作に図書カードが送れないどころか、掲載不可能になってしまったら悲し過ぎますゆえ・

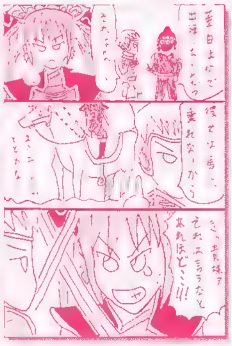
# アルカディア大瀑布

季節は夏でありこれすなわち大瀑布の季節！（アフロズリサーチ調べ）。今月も皆々のサマゥライフを充足させるべく、選りすぐりのネタを超過激にして発進してしまう俺たちさ！

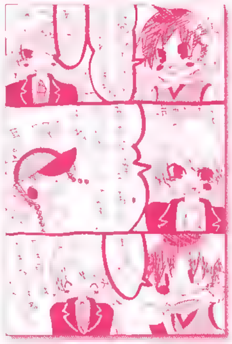



# A-Fro 漫画道場

マンガ投稿作品を集めた空間。人呼んで、ゲーセントキワ荘とも呼ばれる当コーナーですが……いやだからセトキワ荘じゃないって！　トキワモノ荘でもないわっ！（グダグダ）



（長野県　LEGさん）
無理せず槍兵か弓兵挙いてればよかったのにと言うのも禁止



（群馬県　亜南まいさん）
☆き、さっと骨伝道スピーカーなんだよ！なんだよ



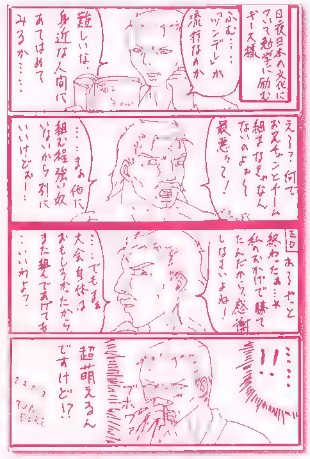

（東京都　采姫炬さん）
☆採用の決め手は最後のコマのクーラでした。存分に泣くがいい。




（秋田県　序偶君）
名前的には退化してね!?いやそもそも関係ネウ。



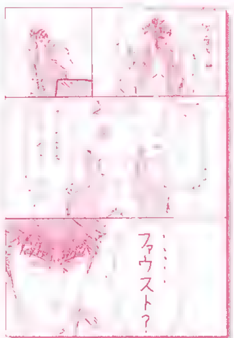
（東京都　ゲコゲさとる君）
H私も気になってました……空を飛ぶときのラダーみたいなものか？



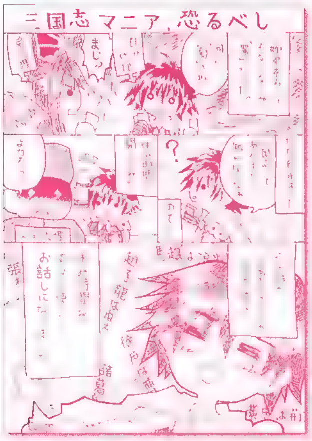
（愛媛県　バカパンさん）
Hギ、ギース様！　もう流行が1周してます！「クラウザーは絶対ツンデレ」（ハガキ裏より）



（青森県　水玉うるるさん）
実は非常食だったのか精霊なーのーにー




（宮城県　銀漢君）
☆その素直な一言が絶命拳たかそれがいい（ニヤリ）。




（北海道　くらげさん）
☆藪をつついて蛇カミング
日付けが変わる前に終わってよかったね……。




（東京都　猿合掌君）
圧縮率高過ぎやろ！
よい子のみんなは真似しちゃ駄目だぞ。

## 次号！いよいよ　SG闘劇結果発表！

史上最大の極寒をもたらしたSG闘劇'06。惨禍の記憶も鮮明なまま、次号では最狂の作品がついに発表される！　と、その前に、先号の選に漏れた作品や、今月新たに届いたSG作品をご紹介。たっぷり肝を冷やしてくれよな！




（兵庫県　瑠璃さん）
[illegible]




（大阪府　天丼さん）
[illegible]




（茨城県　KAGE君）
[illegible]

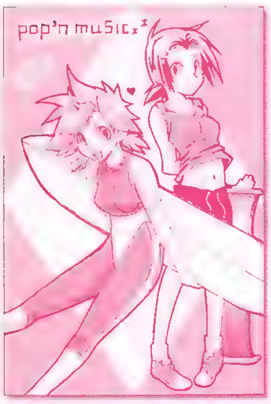
**A・Fro回覧板**　夏休みまっかさり(違)の今日このごろですが、各種水難事故には気を付けよう！　川の中洲で 三国志大戦2 のデッキを組んでいたら増水で取り残されたり、大雨で増水の様子を川に見に行くついでにゲーセンに寄ろうとして流されたり、台風に備えて屋根を修理しつつ 連ザ2 ムックを読んでて屋根から落ちたりして、ニュースに出ないようにしてくれよな！

# ブリセル大作戦

男性キャラを無理矢理かつスムゥーズに女性キャラに変えてしまう特殊空間・それが「ブリセル大作戦」！ 今月も粒よりの娘っコ＋αがそろいましたぜゲヘヘ。




（福岡県　武術師某さん）
☆いきなり逆ブリから始まってしまう今回のブリセル こっちはこっちでアリ!?




（広島県　和木己真さん）
☆アナタは陸派？　それとも海派？ サマーシーズンらしいブリセルです

# 銀河最強のラブリー偏重コーナー




（福岡県　皐月トミイさん）
☆西涼スは凛々しくていいですなー 馬岱のタテメカーネも良！




（新潟県　桐嶋滴さん）
☆ビジュアルがかわいいので、シロロ盛り付けの図は不問とす！




（奈良県　くりまんじゅさん）
☆R周喩は深窓の令嬢っぽいのでひんぬー、その意見はポイント高いッ。




（群馬県　弥七さん）
☆「エロキモカッコイイ……」ハガキ裏より。何となく深い!?



（東京都　酒蔵憂さん）
☆アルビレオがいいカンジの猫むしゅめに！ これは断然アリでしょう




（合作！　睦月那弥さん＆雲さん）
☆だって何だか以下略！ 何となくブリセルに交ぜてみましたか駄目ですか。

# 漢の殿堂 ガーデンローズ

炸裂する熱き魂、香り立つメンズスメル、ここがアーケードのイイ男が集うジェントル酒場、その名も「ガーデンローズ」！




（群馬県　さるすべり君）
☆ダンディーにドレスアップ！ でもハートのチョーカーは外さないのね



（山形県　出海左京さん）
☆アイスを男らしく食べこなしてこそ一人前 夏はかくありたいね！



（埼玉県　阿尾空河さん）
☆皆さんのご要望にお応えするのがA-Fro。同志を募るへし！

**アーケードゲームのネタならどんと来い！　優秀作（★マークが付いた作品）には、図書カード進呈中！**

[illegible]
全作品の裏に[illegible]ARCADIAMAGAZINE.com[illegible]
[illegible]
文字数は800字以内[illegible]
[illegible]
E-mail[illegible]

[illegible]
サイズはハガキ～A4くらい[illegible]
イラスト内に文字を書く[illegible]
[illegible]
カラーモードはRGBではなく[illegible]
[illegible]モノクロ二階調のどちらもOK！
[illegible]350dpi[illegible]
セーブファイル形式はフォトショップ形式（psd）[illegible]
[illegible]75～95％で保存を。
[illegible]




（新潟県　上原キノ香）

**次々号10月号の締め切りは……　8月14日（月）必着!!**

**WEBページ及び投稿アドレスはこちらです！**
CG投稿のアドレスはこちら。詳しい募集要項はWEBページをご覧ください！
http://www.arcadiamagazine.com/

「あて先イラスト」も募集中！　A-Froへの投稿はこちらへどうぞ。
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
（株）エンターブレイン　アルカディア編集部　A-Fro各コーナー係

E-mail投稿（文章ネタ投稿）のアドレスはこちら。投稿には住所を忘れずに！
afro@arcadiamagazine.com

CG投稿のアドレスはこちら。詳しい募集要項はWEBページをご覧ください！
afro_cg@arcadiamagazine.com

新 愛のゲーパロ館へいらっしゃいませ!!

夏に向けての準備は進んでいますか?



夏コミ合わせの原稿を描いている方、もう少しです、頑張ってください!! 夏コミに一般参加される方、日程の調整は済みましたか? 当館の情報が少しでもお役に立てば幸いです。
では今月もレッツゴー!

案内人:レン・コイン(執事)&ハーネス・キハンヌ メイト
文章:ぬのまる イラスト:オイコ

## 今月のオススメ



ペン入れマンガ初挑戦!? 愛と気合いと情熱のサムスピヒロイン本!!

シリアス　イラスト

サムライスピリッツ 天下一剣客伝

### 風は等しく君の袂に

C.R's NEST

B5判 48P 40P オフセット 表紙カラー
本代600円+送料200円の無記名小為替+宛名シール、または計800円を銀行振込にて
Eメールにてmajikina-mina_love@earth.ocn.ne.jpへ問い合わせ



筆のかすれを生かした主線が効果的です。描き込みや初挑戦というトーン処理も丁寧! 優しいストーリーのショート2本と17名のゲストイラストを収録。付録は40Pの「レラさんきせかえぬりえ本」!

---

三国志大戦

### 和称一起走

銀座



ギャグ

B5判 14P コピー 表紙1色
80円切手3枚+宛名シール
〒561-0826 大阪府豊中市島江町1-3-12-1107
増田容子



プレイヤーならではのネタがニヤリとさせます。吉田戦車パロなどもあり。ボリューム少なめで、もっと読みたいと思わせる1冊です。




---

beatmaniaIIDX

### D-MAX.

M-project+茶茶




ギャグ　小説　男×男

A5判 112P オフセット 表紙カラー
1500円分無記名小為替+290円分切手+宛名シール
〒919-0412 福井県坂井市春江町江留中27-1-29
川島祥子



ショート・4コマ・小説で、ありとあらゆる男性キャラからデュエルが愛されています。口絵カラーイラストやカバー下にも注目!



---

beatmaniaIIDX

### Earl Grey

DOLCE LATTE



シリアス　ギャグ

B5判 20P オフセット 表紙カラー
400円分無記名小為替+送料140円分切手+宛名シール
〒573-0024 大阪府枚方市田宮本町8-23-206
芝方「D/L」



スゴイ事件も大冒険も無い、でもフツーで幸せな感じの8Pショートがメイン。女の子目線な作品ですわ。1Pギャグ3本も収録。



---

アヴァロンの鍵

### CATCH ME IF TOU CAN!!2

101064(テントウムシ)




ギャグ

A5判 20P オフセット 表紙1色
300円分為替+140円切手+宛名シール
〒192-0904 東京都八王子市子安町2-17-16 バナハイツ綿引202 須永方 LADYBIRD



「買っちゃおうかな……筐体」暗黒面の誘いにのたうち喜ぶプレイヤー心理をキャラたちが代弁しています。登場キャラはほぼ男性のみ。



---

## 伝言板



★お友達募集!

☆三国志大戦ONLY開催!

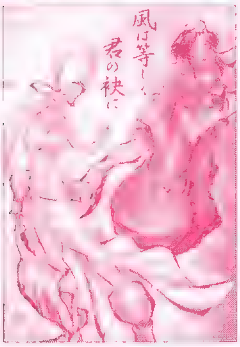
……12字以内のタイトル、100字以内の本文、公開可能な住所を明記して送ってください。

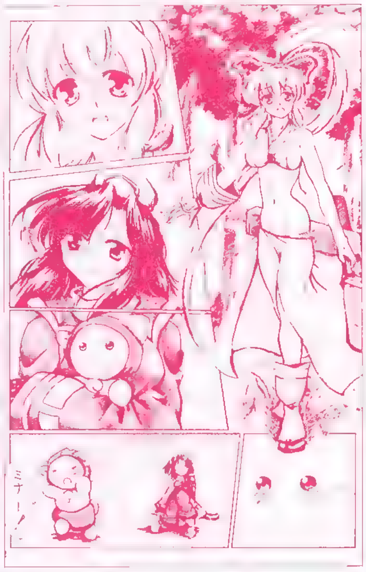
●アイコンの説明●

---

メイドの控え室

投稿者のみなさんのおかげで、ゲーパロ館も、かつての勢いを取り戻しつつありますわ。本当に、本当にありがとうございます! もちろん、苦しいときに助けていただいた同人誌ですから、全部掲載したいのですけれど……投稿数が増えると同時に競争率も上がるというこのジレンマ! せめて誠意を持って選定させていただきます。今後ともよろしくお願いします!




**サムライスピリッツ 天下一剣客伝** 天下御免の向う見ず 電脳天国

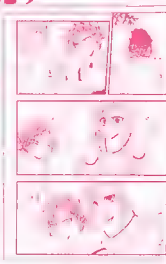


ギャグ

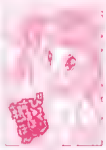
A5判 20P コピー 表紙カラー
200円分の無記名小為替+140円分切手+宛名シール
〒431-0421 静岡県湖西市新所2852 内藤麻代



水邪に誘拐された葉月を救うため、なぜか蒼月はセーラー服で……。かわいらしい絵柄のショートや1Pギャグを収録しています。



**アイドルマスター** びっくりするほど朝ごはん キュートビリビリ



ギャグ

B5判 20P オフセット 表紙カラー
送料込み300円分無記名小為替+140円分切手+宛名シール
〒633-0066 奈良県桜井市西之宮253-1 パセオフルーツ205 長谷川愛子



やよいからのプレゼントはコンニャク! キュートな笑顔で下ネタ大暴走、なのにエッチなシーンはほぼゼロという爆笑ギャグ集です。




■ゲーパロ誌投稿規定

あて先

〒102-8431

締切

夏コミ直前 体力温存特集

# 夏コミ入場待ち対策講座



**レン**「もうすぐ夏コミ! 今年は8月11日(金)~13日(日)の3日間、ゲーム系は主に1日目(金)みたいですね。ハーネスさん、夏コミで特に気を付けることってありますか?」

**ハーネス**「 暑 い 」

**レン**「あの、それはいくら何でも当たり前では……夏なんですから暑いのは……」

**ハーネス**「ぬるいッ! いや暑いッ!! 『夏だから』の一言で済ませられないほど夏コミは暑いのですわ! 朝早くから入場待ちの行列に並んだ結果、直射日光にさらされて、脱水症状や熱中症で倒れてしまう方は、毎回少なからずいらっしゃいます。過去には、1回の夏コミで救護室に運ばれた人数が数百人に達した、という事例さえあるのですわよ!!」

**レン**「ええっ、そんなに? たたたたいへんだ、どうすればいいんですか!?」

**ハーネス**「まあ、現在会場として使われている東京ビッグサイトは空調設備が整っていますし、主な移動経路も屋内ですから、中に入ってしまえば暑さはしのげます。ですけど、1日のべ15万人以上の参加者が発する体温と湿度は、確実に体力を奪っていきますわ。とにかく、可能な限り対策を整えるべきでしょうね」

## 対策その1 「行列に並ばない」

**ハーネス**「とりあえず、今回は一般参加者の方にお話を絞りましょう。一般参加者が体力を一番消耗するのは、朝早くから10時の開場時間まで、入場行列に並んだときです」

**レン**「はい、そうでしょうね。徹夜は禁止されているから最速で並んで午前6時から4時間。日が昇り、どんどん高くなっていくのを野外で見守るわけですから……」

**ハーネス**「ですから、体力の消耗を防ぐ最も簡単な方法は、並ばないことです」

**レン**「ぶっ! え、えええええ!? どんな裏技を使うんですか、それ?」

**ハーネス**「裏技も何も……要するに午前中の入場をあきらめる、ということですわ。多少の誤差はありますけど、昼12時近くになると入場制限は解除されます。ですからビッグサイトに正午くらいに着くように行動すれば、行列に並ばなくとも入場できるのです」

**レン**「あ、そうか。でもそれだと部数が少ない本とかはあきらめないといけないんですね」

## 対策その2 「暑さを防ぐ手段を講じる」

**ハーネス**「入場行列に並ぶ場合、暑さを防ぐための道具が必要になります。最適なのは日傘ですが、男の方の場合はせめて帽子でもいいですから、直射日光を防ぎましょう。それから飲み物。日差しがきつい場合、1時間ごとに500mlペットボトル1本くらいは消費してしまいます。汗を拭くタオルも、当然準備した方がよろしいでしょうね」

**レン**「やっぱり薄着の方がいいんですよね。Tシャツ1枚とか?」

**ハーネス**「うーん、肌をむき出しにすると、それはそれで熱をもらいますのよ。薄手の長袖シャツ・ブラウスとかの方がいいかも知れませんわ。ほかの人と押し合いへし合いになって、汗ばんだ腕とかにこちらの腕が接触するというのも嫌でしょう? 特に女性の方は、それを防ぐためだけでも長袖を1枚、持っていかれるといいと思いますわ」

**レン**「着替えも持っていった方がよさそうだなあ。だけど、これで頑張れますよね!」

**ハーネス**「あっ、でも無理はいけませんわよ!? もし身体に異常を感じたら、必ずコミケット準備会スタッフに伝えること。そもそも、参加前日には十分に睡眠と食事を取ること。体調が悪かったら参加そのものを見合わせること。自分の身を守ることが、最終的には周囲に一番迷惑をかけないことになるのですからね!」

**レン**「は~い。じゃあ前日は8時に寝ますから、その分のお仕事、お願いしますね!」

**ハーネス**「おほほほ、おまかせ……って、何で私だけですの!?」



# 邪剣と霊剣が交わりしとき、運命の歯車が再び回り出す

SOULCALIBUR III ARCADE EDITION

## ソウルキャリバーIII アーケードエディション 設定資料集

家庭用から逆移植された『ソウルキャリバーIII アーケードエディション』。今回はアーケード初参戦のキャラクターと、アーケード用に追加されたキャラクターを含む、9キャラ分のストーリー＆設定資料を大公開！



## Prologue
—プロローグ—

人の魂を喰らう邪剣、ソウルエッジ。
邪剣に対抗すべく創られた霊剣、ソウルキャリバー。
ソウルエッジが世の噂となり、野心ある者、あるいは高潔な戦士の手に渡るたび、
ソウルキャリバーが現われ、残虐なる暴走を食い止める。
幾度となく繰り返された熾烈な争いは、人々の語り種となり、
やがては御伽噺や伝説となって後世に残ることとなった。

時は流れ、16世紀末期。
長い年月を重ね力を増した二つの剣は、
歴史の表舞台へと姿を現し再び相見える。
相反する存在として宿命付けられた双極の剣の物語は、
新たに開かれし雪白なるページへと刻まれてゆく……

## 狂気の小夜曲
## ラファエル
## Raphael

**STORY**

体がイヴィル化してしまったラファエルとエイミは、東欧の地の城に隠れ住んでいた。その地で、ラファエルは世に交われぬ体となったエイミのために、世界を作り変える計画を立てる。

世界をイヴィル化し尽くす計画は、近隣の村から、少しずつ、しかし順調に進められた。

だがある時、イヴィル化した民の一部が「聖石」なる石の力で、正気を取り戻すという事件が起こる。その力に己の計画に対する脅威を感じた彼は、「聖石」の正体を突き止め破壊するために、旅立ちを決心する。

「エイミ、私はしばらく戻らぬが、良い子にしているんだよ……」

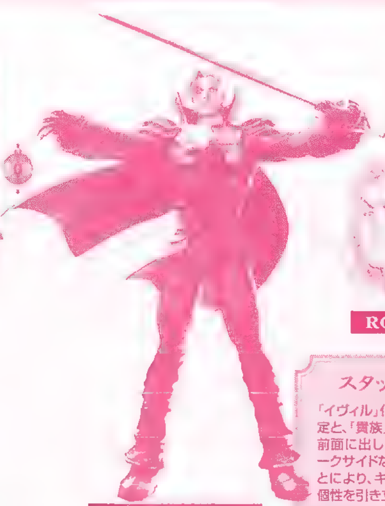
最愛なる者に別れを告げたラファエルは、下界へと降りて行った。

**WEAPON**

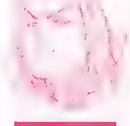


**PROFILE**

年　　齢：32歳
出　　身：フランス王国　ルーアン
身　　長：178cm
体　　重：72kg
生年月日：11月27日
血 液 型：A型
使用武器：ソードレイピア
武 器 名：フランベット
流　　派：ソレル・ラピエレ
家族構成：養女・エイミ
くだらない一族とは縁を切ったも同然



**LAST DESIGN**



**ROUGH**

### スタッフから

「イヴィル」化したという設定と、「貴族」のイメージを前面に出しました。よりダークサイドな印象にすることにより、キャラクターの個性を引き立たせました。



## 殺意の花吹雪
# 雪華
# Setsuka

### PROFILE
年　　齢: 24歳
出　　身: 不明(日本育ち)
身　　長: 167cm
体　　重: 52kg
生年月日: 不明
血 液 型: A型
使用武器: 番傘に仕込んだ居合刀
武 器 名: 雨月影打(ウゲツカゲウチ)
流　　派: 神伝対馬流抜刀術
家族構成: 身寄りなし。師でもあった育ての親も死亡。

### STORY
身寄りもなく、日本の生まれでもない雪華は、周囲の迫害から幼くして流れ者となっていた。

そんな雪華を、ある男が拾う。雪華に優しさと、抜刀術を与えたその男は、彼女にとって師であり、父でもある、最も大切な人となり、十数年の時が流れた。

そして、その生活はあるとき突然に終わる。男が御剣平四郎なる剣術者と立ち会い、その傷が元で帰らぬ人となったのである。

その墓前で、自分自身の師匠に対する愛に気付いた雪華は、御剣への復讐を誓う。

「ナイトメア」なる剣豪を追っていけば、御剣本人へと行き着くらしい。

師の遺した着物に、刀を仕込んだ番傘。雪華は、まるで艶やかな喪服に身を包んだ美しき羅刹のようであった……。

WEAPON



ROUGH



LAST DESIGN





**スタッフから**

「花魁」がコンセプトです。白人女性と着物というミスマッチを持ち味にしています。艶やかに着崩した着物と大きな番傘というシルエットの面白さを重視したデザインになっています

## 無垢なる風の行方
# タリム
# Talim

### STORY
風の囁きに導かれ、山岳地帯にある邪気の源を追ったタリムは、子供たちばかりが暮らす水車小屋に行き着いた。彼女はそこに、自らの体から邪気を発しているある少年の病を看るため、逗留していた。

タリムの考える大規模な治療を断る少年だったが、小屋に居候していたユンスンという青年が少年を説得し、彼は奇跡的な回復をとげた。

そして治療のとき、彼女は見た。風の吹き着く先、はるか西方にある、美しい一振りの剣を。

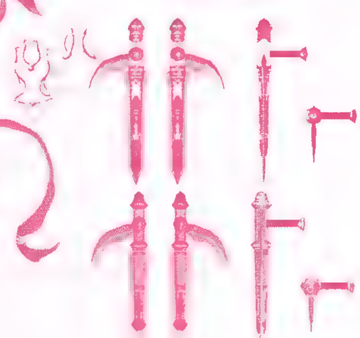
……わけもなく胸が熱くなるのを感じたタリムは、子供たちの感謝の言葉を背に、西へ向かって旅立つのであった。



ROUGH



WEAPON



LAST DESIGN



### PROFILE
年　　齢: 15歳
出　　身: 東南アジア／風奉りの集落
身　　長: 144cm
体　　重: 42kg
生年月日: 6月15日
血 液 型: 不明
使用武器: 叉刃拐(サジンカイ)×2
武 器 名: ロカ・ルーハ、シィ・サリカ
流　　派: 風奉りの奉納剣舞
家族構成: 父・サンプット
母・リディ
祖母(集落の最長老)・カラナ
兄・アルン

**スタッフから**

「巫女」という設定と、風に舞うような「踊り子」のイメージを前面に出しました。「妖精」のモチーフも取り入れ、キャラクターの個性を引き立たせました。

## 沈黙の瞳
# エイミ
# Amy

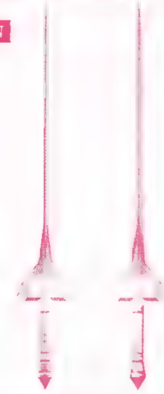
**PROFILE**

年　　齢：不明
出　　身：フランス王国　ルーアン
身　　長：不明
体　　重：不明
生年月日：不明
血液型：不明
使用武器：ソードレイピア
武器名：アルビオン
流　　派：ソレル・ラピエレ
家族構成：義父・ラファエル
　　　　　本当の両親は不明





**WEAPON**



**ROUGH**







**ACCESSORIES**

**LAST DESIGN**



**STORY**

夜は冷たく清らかだ。痛いほどに輝く月明かりとともに、闇の眷属に力を与えるかのようだ。

今夜も彼女はそんな夜の息吹に包まれているはずだった。ほの暗い部屋の中、人形のように椅子に座って動かない彼女は、視線を窓へ移し外を覗き見た。はるか眼下には松明の炎があかあかと燃え、刺々しい雑音を立てる甲冑が蠢いていた。

この光と音を、以前にも彼女は経験していた。

……私はしばらく戻らぬが、良い子にしているんだよ……。

あのとき、あの者は彼女にそう言い残し剣を取った。そして騒々しい夜は沈黙したはずだった。だがそれも長くは続かず、再び外はざわめきだした。

そして今、彼はいない。旅立ってしまったのだ。彼女を置いて。彼女のために。

光と音は、今にもこの世界に入り込もうとしていた。無遠慮に。乱暴に。彼の世界が蝕まれようとしている……。

彼女は椅子から腰を上げると部屋の出口へと向かった。扉の前で歩みを止めた。誰もいない広大なホールを振り返る。その端正な顔をわずかに曇らせたかに見えたが、すぐに向き直ると、扉を開けた。

あのときの言葉を、もう一度噛みしめた。今度は、口元をわずかに歪め、微笑んだ。

彼の作った、この世界を守らなくては。



**FRONT**



**BACK**

**スタッフから**

また幼さが残る体に、ラファエルの嗜好によって大人っぽい衣装を着せられているというイメージです。



LAST DESIGN

# 復活の双頭龍

# リ・ロン
# Li-Long

## PROFILE

年齢：31歳
出身地：明帝国　北京
身長：168cm
体重：55kg
生年月日：10月23日
血液型：B型
使用武器：両端に刃を設けた手製ヌンチャク×2
武器名：飛燕
流派：無双龍破
家族構成：両親・すでに死別。妹・美美。
死別したと思っている娘・千恵を愛している。

## WEAPON



**スタッフから**

第一作目「ソウルエッジ」の「リ・ロン復活」がテーマになっています。

## STORY

彼にとってはいつものこと、これまでに幾度となく繰り返してきた「剣士狩り」と変わらぬはずだった。だが、廃墟と化したスペインの港町……そこで彼を待ち受けていたのは、絶望という名の運命だったのである。

突然襲いかかって来た漆黒の鷹を打ち破った李龍だったが、その前に現われたのは、双剣を構え、禍々しい気迫をまとった海賊船長と思しき服装の男だった。傲然として立ちはだかるその男に、李龍は闘気の荒ぶるまま猛然と仕掛け……そして敗れたのである。

命からがら敗走した李龍。当然追ってきて然るべきであった男は、どういうわけか彼を放っていずこかへ去った。

そして意識を失う寸前、背後を振り返った彼は、その残された片目でしっかりと見た。天に昇り行く一筋の光の柱を……

やがて意識を取り戻した李龍は、自らの身体が容易ならざる状態であることを知る。

傷は深く、癒えるまでには相当の時間がかかろう。そして身体に受けた傷以上に、精神に負った傷が彼を苦しめた。

得体の知れぬ虚無感が彼の意識を飲み込もうとする。わけの分からぬ恐怖に手が震える。

鉄壁を自負していた自信が揺らいだ。成すべきことと信じて来た自分の行ないは、果たして正しいものであったのか？　自分でもそれと気付かぬうちに、恐るべき業を重ねていたのではないか？　彼が「狩り」続けた名も知らぬ者達に対して。そして——あるいは千恵にさえも？

石垣の一角が崩れると、あとはもうとりとめがなかった。この世の何もかもが彼を責め立て、地獄の底へと引きずり込もうとしているように思える。ありもしない罪の意識が脳裏を焼く。いつしか彼は得物を手に握ることすら困難になっていた。

そう、彼は大切な何かを「喰われた」のであった。

彼の生活は一変した。

今まで難なく振り払ってきた火の粉……。日本から出向いてきたと思われる「忍び」と呼ばれる一団や、任務を逸脱した彼を仕留めるため故国から遣わされた刺客達が、今や差し迫った脅威として、影のように背後にぴったりと張り付いてくる。

次第に追い詰められ、落ち武者のように逃げ延びていく李龍。身元を隠し、服装を変え、昼日中を避けての旅。千恵の仇を追っていたはずの李龍は、いつの間にか逆に逃亡者の立場に立たされていたのだった……。

どのくらいの間、そんな生活が続いたろうか。その感覚さえ曖昧になってきたときのこと。

海峡に位置するこの街に逃げ込んだのは、東西を問わず様々な人間の集まるその活気を見込んでのことであった。だが、彼についた追っ手は容赦なくその手を伸ばしてくる。もはやこれまでと観念した彼は、思いがけずある女に助けられたのである。

普段ならば気にも留めず、すぐさま立ち去るところだった。だが彼を引きとめたのはその女が見せた優しさではなく——そのちょっとした仕草、言葉を失った者だけが見せる、微妙な意思疎通を求めてのほんの小さな身振り手振りであった。そう、いつもならば迷わず偽名を使っていたはずの彼が、このときは久しく使うことのなかった本当の名を告げていたのである。

女の勧めるまま、その住居に居着いた李龍だったが、平穏な生活が長く続かぬことは分かっていた。追っ手は残忍で執念深い。そして女を見るたびに思い出される千恵の面影が、絶えず罪の意識を伴って彼を揺さぶるのだ。

だが……この去りがたい気持ちはどこからくるのだろうか？

女は時折彼女のことをじっと悲しそうな目で見るこの異国の男に親切を尽くした。弱き者として生きてきた彼女にとって、全てを失ったかのような李龍は、放っておけない存在だったのかもしれない。

しかし鈍色の空が天を覆うある日。ついに恐れていたものが姿を現した。彼らは戸口に立った女に何事かを告げたようだ。李龍に向けられた女の視線は何かを問うていたが、彼はあえてそれを無視すると、己の武具だけを身に付け、追っ手の前に立った。

震える手を抑え付けての戦いであった。以前の彼であれば、わずかにせよ遅れを取ることなどなかっただろう。苦難の末の勝利であった。だが、それ故に……彼は思い出したのかもしれない。何かのために戦う術を。

騒ぎが収まったあと、その光景を目にした女は立ち尽くすばかりであった。

——構いはしない。元より立ち去ろうと決めていたのだから。もはや彼に語るべき言葉はなかった。

だが去り行こうとする彼に駆け寄り、その背にそっと触れた手は、何よりも雄弁にその心の内を伝えていた。

李龍はその日のうちに街を発った。

今の彼は知っている。復讐を成すことが救いとはならぬことを。生きろと言ってくれた者に応えるために、成さねばならぬことがあることを。

……まだ、あそこにある。彼の半身はあの忌むべき剣のもとに置き去りになったままなのだ。彼は今一度自分を取り戻さねばならないであろう。

だが彼はまだ知らぬ。彼の愛した娘が、その姿を今も追い求めていることを。そして彼の愛が成した結晶が今、まさに息づいていることを。

失われたものを取り戻し、そして全てを知り——かつて得られなかった安息を、彼が見出す日はくるのだろうか？

STORY

二度目のソウルエッジ探索から帰国し、沿岸警備隊へと戻ったファンは、隣国の侵略に備える日々を送っていた。だが、ソウルエッジは救国の剣などではなく、亡国の剣であると報告をしたことにより、国内の救国の剣を信望する一派から目を付けられ、難癖を付けられるようになってしまう。沿岸警備隊提督、李舜臣は部下のファンをよく庇ったが、それでも彼は一月にわたる謹慎を申し付けられた。ファンは提督より授けられた刀、蒼穿を返上し、警備隊を去った。間違った報告をしたとは思っていなかったが、尊敬する提督の期待には応えられなかったと考えたからである。

謹慎中、ファンは師の元に身を寄せていたが、ある日道場で何者かの気配を掴む。捕らえ、尋問により密偵が日本から潜入してきた者であることを知った彼は、翌日には上層部から呼び出されていた。日本がソウルエッジの捜索を画策しているというのだ。送り込まれたのは、捕らえた一人だけだとは考え難い。すでに日本は、ソウルエッジに関する情報を我が国から手に入れたに違いない。——救国の剣と呼ばれ、朝鮮が日本に対抗すべく探している武器としての情報を。

上層部は日本がソウルエッジを掲げて祖国へと侵攻してくるのを恐れていた。その日のうちにファンに新たな使命が告げられる。過去の経験を考慮しての抜擢であった。二度の旅の成果は実質ないに等しく、一部からはあの男では無理だとの声もあったが、それでも彼以上に国外のことを知る人物はいなかったのだ。

「世界を旅してソウルエッジを探しているであろう日本の間者を探し出し、これを倒すこと。その力が敵の手に落ちるのを未然に防ぐべし。そして可能ならば、ソウルエッジを持ち帰ること」

李舜臣提督はファンに使命を告げると、その手に再び蒼穿を手渡した。ファンはその意味を瞬時に汲み取った。提督は自分を信頼してくれている。この使命が国を護ることに繋がると考えてくれているのだ。

ソウルエッジが邪な存在であることを確信していた彼は、使命の旅に出る前に首都へ赴いた。首尾よく救国の剣信望者たちが集めた邪剣の欠片と呼ばれる品を処分すべく持ち去る。盗賊の真似事は心が痛むが、故国に憂いを残しておくわけにはいかない。騒ぎが大きくなる前に、彼は首都を後にして西の国境へと向かい、国境を超えて広大な大陸へと踏み出した。

……力を持つ権力者が邪剣に魅入られたならば、その国が混乱に陥ることは想像が付く。たとえ敵国の民とはいえ、力なき者たちが苦しむのをファンは良しとしなかった。ファンは邪剣の犠牲者をなくすことを心中で誓う。

謹慎中に身を寄せた成武道場で、彼はすでに弟弟子のユンスンと、師の娘ミナが彼に先立って西へと向かっていることを知っていた。旅先で彼らと力を合わせることができれば、何事も成し遂げられるに違いない。……そう、ソウルエッジの破壊すらも。



WEAPON

PROFILE

年　　齢：32歳
出　　身：朝鮮　智異山
身　　長：171cm
体　　重：62kg
生年月日：8月8日
血 液 型：AB型
使用武器：中華刀
武 器 名：蒼穿
流　　派：黄式大刀術
家族構成：両親とは死別。恩師・成漢明。



スタッフから

第一作目『ソウルエッジ』＆第二作目『ソウルキャリバー』のファン・ソンギョン復活　がテーマです。

LAST DESIGN

灼熱の志士
# ファン・ソンギョン
# HwangSeong-gyeong

---

百剣の武王
# オルカダン
# Olcadan

STORY

神話の彼方へと忘れ去られたその時代。あらゆる武術に通じる男として、広くその名を知られたオルカダンは、神の遣いと戦い、これを討ち取った。

だが、彼は神の怒りを買って呪いを受け、頭部が梟へと変化する体になる。そして、祟りを恐れた呪術師たちの奸計にはまって捕獲され、地の底の古い遺跡へと放り込まれた。

出口もなく、時も流れぬ迷宮の中で、彼は諦めとともに長い眠りにつくが、突如起こったイヴィルスパームの影響によって、外の世界へと再び舞い戻る。

この時代の習わしを学ぶと、彼はイヴィルスパームの力こそがこの時代の最強の力と考え、それを倒すため、再び地下迷宮へと籠もり、鈍った戦闘感覚を磨く修練に入った。



PROFILE

年　　齢：不明
出　　身：不明
身　　長：176cm
体　　重：79kg
生年月日：不明
血 液 型：不明
使用武器：すべて
武 器 名：無し
流　　派：すべて
家族構成：古き時代に置いてきた



WEAPON

スタッフから

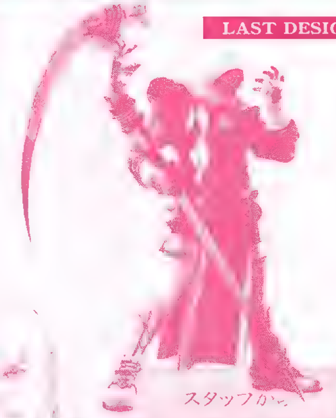
師範代キャラクターをということで、齢を重ねた賢者のような「フクロウ」をイメージしています。みんなの先生であり、かわいいマスコットでもあります



LAST DESIGN



ROUGH



LAST DESIGN

スタッフから

クレリックがコンセプトです。黒くたくましい体と白く神聖なローブのコントラストを重視しました。大鎌を持った死神のイメージもモチーフにしています。

WEAPON



## 黒き宿業の輪廻

# ザサラメール

# Zasalamel

### STORY

霊剣を守護する一族に生まれながら、一族の戒律を破って追放されたザサラメールは、転生の秘術を修め、悠久の時を生きる存在である。

だが、彼はいつしか生の喜びを失い、安らかな死を望むようになる。

そして、姿を顕わした霊剣と、それによって封じられた邪剣の双方の力が最高に達すれば、己の死を達成できると考える。

彼は邪剣を復活させるべく、ジークフリートの精神に揺さぶりをかけ、ナイトメアには強力な魂を食らわせるよう、行動していた。

そして、今一人、新たな生贄に狙いを定めた。あのセルバンテスの娘にして、邪剣に対する強烈な憎悪を抱いているという女だ。

ザサラメールは腰を上げた。仕上げの時は迫っていた。

### PROFILE

年　　齢: 転生を繰り返しているので不明
出　　身: 転生を繰り返しているので不定
身　　長: 180cm
体　　重: 77kg
生年月日: 今回の転生は5月5日
血 液 型: B型
使用武器: デスサイズ
武 器 名: カフジエル
流　　派: 我流
家族構成: 家族というものを失って久しい

## 円刃の告死鳥

# ティラ

# Tira

LAST DESIGN





WEAPON

### PROFILE

年　　齢: 17歳
出　　身: 不明
身　　長: 159cm
体　　重: 43kg
生年月日: 不明
血 液 型: AB型
使用武器: リングブレード
武 器 名: アイゼルネドロッセル
流　　派: 輪舞暗殺術
家族構成: 天涯孤独の身だが、
今は共に目的を遂行するウォッチャーたちがいる。



### STORY

ティラは、ヨーロッパの暗殺組織「渡り鳥」で、物心付く前から暗殺者としての生活を送っていた。

だが、イヴィルスパームが降り注いだときの混乱から、偶然にも彼女は外の世界へと解き放たれてしまう。

平凡な生活に馴染めず、他人の命をすすりながら放浪していた彼女は、ナイトメアの噂を聞きつける。自分と同じ種類の人間を見つけた想いに胸を高鳴りを感じ、これを追った。そしてついに接触し、そのすべてを自ら受け入れたのだ。

邪剣のしもべとなった彼女の使命は二つ。ソウルエッジの解放と、邪剣の新たな宿主を探すこと。ティラは、その黒き翼で世界へ羽ばたく。





ROUGH

スタッフから

設定で「ウォッチャー」という邪悪な鳥を従えており、その鳥をモチーフにしています。森の闇に紛れるような暗殺者のイメージも重視しました。

# アーケードゲーム ARCADE GAME LIBRARY ライブラリー



## 第44回 グルメだぬきの愉快な奮闘

# ポンポコ

（シグマ 1982年10月）

80年代初頭、まだ表現力の乏しかった時代、メカや怪獣、動物といったキャラクターを16×16ドット程度の限られたサイズで描きそれを動かす。そこでどんなキャラクターを登場させるかもまたゲーム開発の大きなテーマであったであろう。

82年秋、タヌキを主人公にした『ポンポコ』というゲームが登場した。タヌキは昔話や漫画にはよく登場する動物だが、TVゲームのキャラクターとして採用される機会は意外と少ない。どちらかといえば「人を化かす敵や脇役」という設定にされがちなのだが、この新作ではタヌキが立派な主人公だったのである。

## グルメだぬきが重々しく跳ねる

ゲーム画面はサイドビュー方式で、階層を移動しながらアイテムを取りつつ進む「スペースパニック」や「ドンキーコング」と似たタイプのアクションゲームだ。「グルメだぬき」の左右移動と上下の階段移動を4方向レバーで操作し、ボタンでジャンプする。操作は非常にシンプルであるが、特徴なのは止まったままボタンを押せばLOジャンプという短いジャンプになり、レバーを左右に入れながら押せばHIジャンプという長いジャンプになる点。この2種類のジャンプを使い分けることがゲームのポイントとなる。

画面上にあるフルーツを全部取るのがクリア条件。画面上のフルーツは面によってにんじん、チェリー、きのこなどに変わるが、基本的に同一面では1種類のみが出現する。内容は簡単そうに見えるが、床に置いてあるピンに触れたり、床の切れ目から落ちる、また敵に触れてもミスとなる。敵は同じ階層を横移動する毛虫と、つぼの中に潜んでいる茶色いヘビである。ヘビはゆっくり移動し、毛虫は色によって移動速度が異なるので、同じ階層に速度の異なる敵が複数居ると進路を阻まれ厄介だ。進路の床も先の面ではピンが短い間隔で並んでいたり足場が1キャラ分しか無かったりと、非常に細かい操作と判断力を要求されるようになる。ちなみに早くクリアすればボーナス点が加算され、時間切れでタヌキを1匹失う。

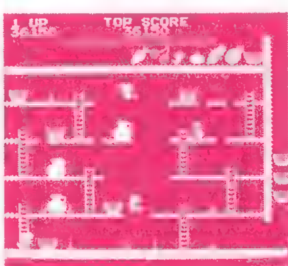
ゲームを進める上での障害物は床に落ちているピンだ。ちょこっと出ているだけのものだが、タヌキがちょっと触れただけでも死んでしまう危険な罠でもある。常に1ドット単位のレバー操作と長短ジャンプを組み合わせて、ときには迫り来る毛虫や残り時間と戦いながら飛び越えていかなければならない。

また床の切れ目を飛び越えるときの着地までの距離や、HIジャンプでのボタン押しのタイミングがシビアに求められるゲームだ。アイテムとしてある「？」マークの付いたツボは取らなくてもクリアできるため、無理せず回避する手堅い選択もアリだ。というのも、中身はボーナス点かヘビなので敵が増える可能性があるためだ。この坊主めくり的なアイテム選択はナムコの「海底宝探し」のようなドキドキ感がある。もしヘビが出たときはすぐに逃げればかわせるため、逃げるルートを考えながらツボを開ける計算も必要。ヘビの出現パターンはある程度決まっているため、それを見切ったプレイヤーが高得点を目指す姿が各地で見受けられた。

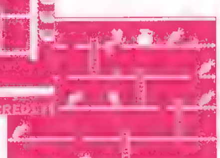
地味なゲーム内容だが、敵やピンに触れてアウトになったとき、どんなパターンであってもその場から「ピィ――ン」という大きな落下音とともにタヌキがまっさかさまに落下し、再下段の床に頭をぶつけて死んでしまうという「やられ方」が非常に衝撃的なゲームで、「グルメだぬきはベジタリアン　じゃまするヤツはとびこえて　エサを求めてポンポコPON！」という軽いキャッチコピーとは裏腹に、その落ちていく瞬間の表現が強烈にシュールなゲームであった。

シグマから販売されたこのゲーム、当時としては少し表現力の劣るシンプルな基板が使用されており、毛虫のキャラクターをだれもが「ネズミ」と呼んでいたし、当たり判定やどこまで踏み出せば落ちるのかも見極めにくかったのだが、タヌキの滑稽な動作や面構成の深さ、ゲーム内容が受け入れられヒット作となった。ちなみに公表されてはいないが、実際に開発を行なったのは当時まだあまり名の知られていない下請けメーカーであったようだ。

### 基本画面



4方向レバーでグルメだぬきを操作し、敵をかわしながらすべてのフルーツを取ればクリアとなる。(つぼは残ってもいい)。グルメだぬきが全部やられるとゲームオーバー



ピンでも敵でも触れたら1発でアウト。床へまっさかさまに落ちていく……。

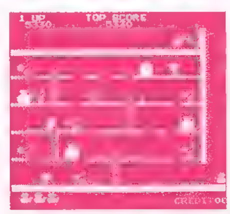
### インストラクションカード



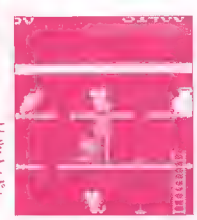
プレイ方法が書かれたインストカード。ゲームの説明がイラスト入りで書かれている。インストの枠がタヌキのおなかになっているデザインが凝っている



### ■攻略のポイント■



敵は左右端までの移動をくりかえすので逃げ場の無い場所では追い込まれやすい。ただスタート地点だけは安全地帯。



毛虫やヘビは跳び越せないため、上にも下にも敵が居るときは階段の途中で止まって待ってやりすごす。この種のゲームでは基本テクニックだ。

## プレイヤーは1UP？

80年代初頭当時、比較的多くのゲームに採用されていたプレイヤー得点表示に「1UP/2UP」というものがあった。案外気にされない部分ではあるが、少し興味深いものがある。一般的には一人用を「1P」や「PLAYER1」と表示することが多かったこの表記を、このポンポコをはじめとするシグマのゲームでは「1UP」の表現が使われているのだ。

国内ではナムコが『ジービー』で78年にこの表記を使って以降、ほとんどのナムコゲームにこの表記が使われ、ヒットした『ギャラクシアン』や『パックマン』の基板や表現を参考にしたゲームの多くが「1UP」の表記を採用したという経緯があるのだが、いまだこの「UP」がどういう意味なのかは謎のままである。ファミコン時代に『スーパーマリオブラザーズ』でプレイヤーが一人追加されるとき「1UP」と表示したことで家庭用では「1UP＝1機追加」が一般的だが、業務用では「1UP＝一人用」という表現が定着し、1機追加には「EXTEND」や「BONUS」などの表示が使われている。このような表記の微妙な違いもまた、どういう意味があるのか考えてみるのも面白いかもしれない。70年代に何げなく使われはじめた表記ゆえ、その理由を知っている人も見つかりませんが、もしご存知の方が居れば当コーナーまでお教えください。

最近では表示へのこだわりは少なくなったのか、最近のナムコのゲームでも「1UP」表記を使うことは少なくなったが、セイブ開発の『雷電』シリーズなどのように「1UP」表記を続けているメーカーも幾つかあり、その流行表現の断片はいまもゲームの中に生きているように感じられた。

ゲームは生まれ、受け継がれる。その当時画面の中で行なわれた何気ない戦いがゲームの中に何かを残していったのかもしれない。「LET'S SING A SONG♪ PON POKO」あれ以降タヌキを主人公としたゲームを見ることはめっきり少なくなったが、当時赤いタヌキがピンを飛び越えた不思議な動きのジャンプも、ゲームの歴史の中では何かの通過点だったのかもしれない。




ポンポコ のカタログより
「愉快なサウンド！」と書かれているが、このゲームでBGMが流れるのはデモ画面やクリア時のみで、ゲーム中は効果音中心なので、少し味気ないといわれていた


**■参考資料**

「ゲームマシン」1982年
（アミューズメント通信社）

「オールドゲームの世界」シリーズ
（流線堂）

「究極ビデオゲームリスト2003」
（AMPグループアマチュアライン）


### 募集

レトロゲームや当時の思い出に関する情報・お便りや質問などを募集中です。

〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
アルカディア編集部「AGLコーナー」まで

**【お知らせ】**

AGLコーナーや「究極ビデオゲームリスト」などのアーケード・データベース制作の実績を持つ研究機関AMPグループのホームページ「アーケードゲーム探偵団」が開設中です。
（http://amp.tri6.net　E-Mail：amp@tri6.net）

# Video Game Music Laboratory

VGML

## New Release



NBGI

### 「鉄拳5」「鉄拳 DARK RESURRECTION」オリジナル・サウンドトラック

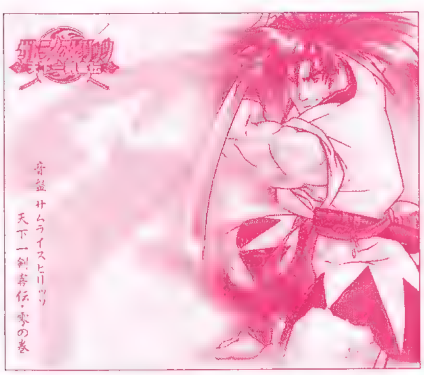
発売元：ビクターエンタテインメント／VICL-62048〜9／on sale!／価格：5,150円（税込）

『鉄拳』シリーズの最新作として先日発売されたばかりのPSP用ソフト『鉄拳 DARK RESURRECTION』のサウンドトラックが早くも登場だ。

このサウンドトラックでは、多くのファンの要望に応えPS2用ソフト『鉄拳5』の楽曲も多数収録されている。オープニングから各ステージの楽曲、キャラクターのテーマ曲など、2枚組仕様で70曲以上収録されたファン大満足の商品に仕上がっているぞ。

街のゲームセンターでは音響や対戦の都合でそのサウンドをたん能できず、悔しい思いをしていたアーケード版『鉄拳5 DARK RESURRECTION』プレイヤーもぜひこのサントラを楽しんでみてほしい。

■収録曲（2枚組）
「I'm Here Now (remix)」
「SPARKING」
「Mode select 〜Tekken5〜」
「Who's Afraid Of...」
「Dragon's Nest 〜To those who go to Heaven〜」
「Red Hot Fist」
「Formless Like Water」
「Unforgiven」
「Crimson Sunset」
「Moonlit Wilderness」
「Gold Rush」
「Massive Stunner」
「Antares」
「Streets」
ほか



© SNK PLAYMORE
※「サムライスピリッツ」は（株）SNKプレイモアの登録商標です

### 音盤サムライスピリッツ天下一剣客伝・零の巻

発売元：ハピネット／SCDC-00538〜00540／08.09 on sale!／価格：3,675円（税込）

『サムライスピリッツ』シリーズの完結作品として世に登場した『サムライスピリッツ天下一剣客伝』のサウンドトラックがついに発売となる。

このサウンドトラックは豪華ボックス仕様で3枚組の大ボリュームとなっており、アーケード版の楽曲はもちろん、PS2版で追加された楽曲もバッチリ収録。さらに、タイトルに「零の巻」とあるように、前作『サムライスピリッツ零』の楽曲も完全収録されているのでファンにはたまらない作りとなっているといえるだろう。ボーナストラックには『サムライスピリッツ天下一剣客伝』各キャラクターの着ボイスが収録されているので、CD以外の部分でも楽しむことができるぞ。

■収録曲（3枚組）
「天下一剣客伝」
「武辺者」
「世界」
「いざ尋常に」
「独立記念祭（アメリカ ホワイトハウス）」
「天皇祭（京都 天閣座）」
「花火祭（大江戸 浅草）」
「海賊の宴（カリブ海 デル・オルモ号）」
「ハロウィン（アイルランド キャッスルコネル）」
「旧正月（清 長安）」
「感謝の宴（アフリカ ンジャゴロ大平原）」
「遭遇」
「収穫祭（インカ マチュピチュ）」
「夕鶴の舞（奥州 漆山）」
「邂逅」
ほか

## teranoid overground edition 1.04

**発売元:avex／AVCD-23013／08.30 on sale!／価格:2,625円(税込)**




※実際の商品とはデザインが異なる場合があります

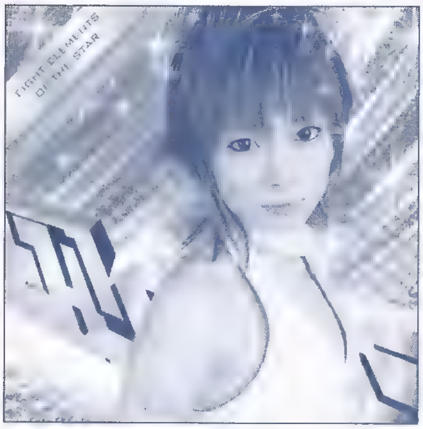
teranoid&MC Natsackの最新アルバムの情報が届いたのでさっそくお届けしよう。前回紹介した「underground edition」、「overground edition」を経て、さらなる進化を見せるteranoid。タイトルに「1.04」とあるように、意味深なバージョンアップが行なわれたようである。謎に包まれているteranoidだが、このCDでその方向性が示されるはずだ。

強力ゲストアーティスト陣による楽曲に加え、『ⅡDX』シリーズでもおなじみの「gigadelic」のBIGアーティストによるREMIXも収録予定。さらにCD-EXTRA仕様で、teranoidの世界観を映像で知ることができるようになっているファン必携の1枚だ。

■収録曲
収録曲未定

## EIGHT ELEMENTS OF THE STAR

**発売元:コナミデジタルエンタテインメント／LC1479／ on sale!／価格:2,100円(税込)**




©2006 Konami Digital Entertainment Co., Ltd.

『beatmaniaⅡDX』シリーズで活躍する星野奏子のファーストミニアルバムがついに登場する。

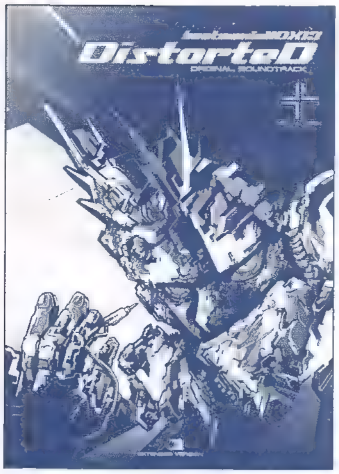
これまで『ⅡDX』で発表された7曲に、Tatshの書き下ろしによる新曲「Hello Again」を加えた全8曲構成となっている。しかも、すべての楽曲がフルコーラスに変更されているので、ゲームをやり込んだ人でも新曲の気分で聴くことができるはずだ。今回のビートレイジング(132ページ)では、アルバム制作の裏話などを聞いたインタビュー記事が掲載されているのでファンはそちらもチェックしてみよう。

なお、このCDはコナミスタイル(http://www.konamistyle.jp/)での販売となるので注意しよう。

■収録曲
「太陽 ～T・A・I・Y・O～」
「月光」
「タシカナモノ」
「リグレット」
「白幻～HAKUGEN～」
「INFERNO」
「D.A.N.C.E.!」
「Hello Again」
全8曲収録

## beatmaniaⅡDX13 DistorteD オリジナル サウンドトラック

**発売元:コナミデジタルエンタテインメント／LC1487-88【豪華版】、LC1491-92【通常版】／08.11 on sale!／価格:4,830円(税込)【豪華版】、3,045円(税込)【通常版】**




©1999 2006 Konami Digital Entertainment Co., Ltd.

アーケードで絶賛稼働中の『beatmaniaⅡDX13 DistorteD』の楽曲に、PS2版『10th style』と『ⅡDX RED』の新曲を加えたサウンドトラックの発売が目前に迫っている。新レーベル「beatnation Records」の第1弾として登場するこの商品、注目はやはり48ページのアートブックにCDが収納された特別仕様の「豪華版」だろう。初回限定生産となるので欲しい人はお早めに。もちろん通常のCDケース仕様の「通常版」も用意されているので好きな方を選ぼう。

こちらの商品もコナミスタイル(http://www.konamistyle.jp/)のみの販売となるぞ。

■収録曲(2枚組)
「ALFARSHEAR 双神威に廻る夢」(TЁЯRA)
「Apocalypse ～dirge of swans～」(Zektbach)
「BALLAD THE FEATHERS」
(S.S.D.FANTASICA feat.Naomi Koizumi)
「Bloody Tears (IIDX EDITION)」(DJ YOSHITAKA)
「bluemoon」(小野秀幸)
「BOOM BOOM DISCO NIGHT」(Y&Co.)
「BREAK OUT」(Remixed by Orange Lounge)
「Broadbanded」(SADA)
「Crazy K.I.N.O.」(Shoichiro Hirata)
「DEEP ROAR」(NAOKI&Tatsh)
「Double ♥♥ Loving Heart」
(Tatsh feat. Junko Hirata & Sayaka Minami)
ほか、全74曲収録

# 猛者通信 ドス龍

DOS7本目 ロズウェル事件 再び



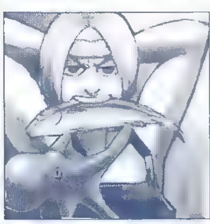
**季節は夏まっかさり!(違) 海に、山に、そして異次元に!! 俺たちの冒険の舞台はとめどなく広がっていくって話ですが、大自然コロニーの住民たちは早起きして、近所の山々に分け入って生ムシキングを楽しんでみるのもいいだろう。**

文:ジ☆ダップセ キャラ紹介&漫画:天野シロ

## 登場人物とか



**まさ**
いわゆるC・LANにして通称バロン・マサール。夏休みは自慢のFM-77をいじり倒し、自慢のプログラムをベーマガに投稿していくのが目標。



**ケソ**
なっちゃって田淵隆康にして通称マッドドックガックリー。半年育てた『どうぶつの森』を紛失するという悲劇に廃人同様の夏を過ごす。



**ブニョ**
ドイツワールドカップをモッツリと満喫してきた本誌編集。しかし、ドイツにはゲセの姿は皆無にて、ちとショボクレ気味の感もありつつ。

EPISODE : 01

## 挑戦! 吸血円盤の恐怖

A challenge from dark star

**まさ**　知るかね君。猛者通信夏の恒例行事を。

**ケソ**　モチのポンでさあ。それってアレでがしょ?　バンナムフードパーク食べ歩きクロスレビューっしょ?

**まさ**　まあ、当たらずしも唐辛子だがね。夏といったら最強皇帝戦士を決定する"ダップセバチュー"の季節じゃよフェフェフェフェ。

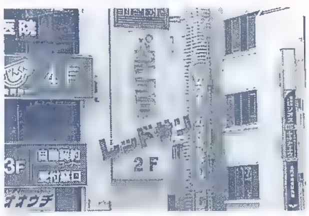
**ケソ**　むう……ダップセバトル!?　噂には聞いていたが、まさか実在しておったとは……。

**ブニョ**　つか、もう取材地に到着しているので、そんなあからさまなボケ倒しは要りません。

**まさ**　てなわけで、夏の恒例行事、ダップセバトルのために、千葉県は松戸にやってきたわけだが。

**ケソ**　……なんかこー、駅前の風景がバリっと統一されてますね。

**まさ**　これも旅の風情よの。



松戸駅前には「REDさん」という、何だか馴染みのある看板も見受けられる。

**ブニョ**　今回は、松戸にあるバンナム系列の巨大ゲームセンター「東京ガリバー」にて、第二回クレーンゲーム選手権を開催しようと思ってね。

**まさ**　ちなみに第一回大会は、4年前に開催しておるさね。ランニング+ステテコ姿から、クレーンゲームの景品を使ってドレスアップしていくという、ほかに類を見ない破滅的な戦いだったのう。

**ケソ**　んで、今回はどういうレギュレーションで戦うのさヘイヘイ!?

**ブニョ**　今回はスタンダードに「目方で勝負」といこうと思うんだ。軍資金2000円を支給するので、それで合計重量が一番多かった人が勝ち。ちなみに、今回は僕も参加するから。

**ケソ**　プークスクス。オイオイのぐっちゃん、俺たちは数々の修羅場をくぐり抜けた歴戦の猛者だぜ。生半可なキャッチェルテクじゃあ、銀河に生まれてきたことを後悔しちまうぐらいのダメージを受けちまうぜ。

**ブニョ**　ああ、今まで黙ってたけど、クレーンゲームには結構自信があるんだよ。これでも、村一番の狩人として名をはせたものさ。

**まさ**　ならば、サイバーマタギとの異名を持つ我々が現実の厳しさを教えちてやろうかの。

**けそ**　シゴウしちゃる!　グギギ!

EPISODE : 02

## くらやみ殺法! 闘魂の一撃

Darkness way of killing

**まさ**　今回は釣り上げた景品の重量で勝負とな。まずは選択肢として、小物をぐっちゃりと確保して数で重さを稼ぐか、大物狙いの一点打ちでいくかの二択さね。

**ケソ**　ポリストーン製のフィギュアとかは、なかなか重いんじゃないすかね。ソフビ製は釣り上げやすいけど軽いっしょ。

**ブニョ**　ちなみに、ビリになった人は次回の取材でひどい目にあってもらうから、心してかかるようにね。

**ケソ**　ヘイヘーイ!　そんなこと言っちゃっていいわけ?　おんどれの首を締めとるようなもんじゃねえのけえ、あぁ~ん?

**まさ**　まさしく自Q自バキューといえるだろう。

**ブニョ**　とりあえず、店内をぐるっと回って、景品の状況を確認してみましょうか。

**まさ**　さすがバンナムのお膝元だけあって、キャラクターグッヅソが充実しておるな。



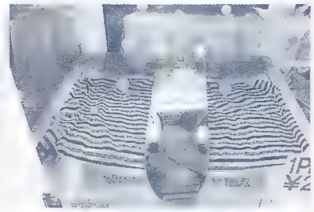
多種多様な景品がそろう東京ガリバー。プライズコーナーの敷地も広いぞ!

**ケソ**　へへっ、尻が鳴りますë。

**ブニョ**　あ、これすごくない?　スケボーが景品になってるよ。

**まさ**　ホフム。最近はたいがいのものがクレーンゲームの景品になってても別段動ぜぬ我であったが、さすがにこれはガクブルじゃわい。

**ケソ**　これどーやって持ち上げるんだ……つーか、動くのかな。もはやプレイヤー本人の念動力も必要とされる時代に突入したっていうのかい!?



我らではピクリとも動かせそうにない威容を誇るスケボー。捕れた方は報告を。

**ブニョ**　支点をきっちりと目測して挟まないと、動かすのは無理なんだろうね。

**まさ**　さすがにこれは、自分が取れるビジョンが思い浮かばぬな。

**ケソ**　1プレイ200円だし、触らぬゴッドにカース無しですよ。

**まさ**　オルライ。そういえば、こうして見渡すと『リラックマ』グッズの種類夥しいことこの上無し、という様相が見て取れるのだが。

**ケソ**　確かに多いっスね。

**まさ**　クタリスとしたリラグリの風体は、猛者的にもンン~グッフィ~ル(巻き舌)という感じさね。

**ケソ**　お、このリラックマはいけそうじゃね?(コインIN→失敗)

う~ん、何かちょっとワナくさい感じがするな~。持ち上がったけど、次が手詰まりっぽい。

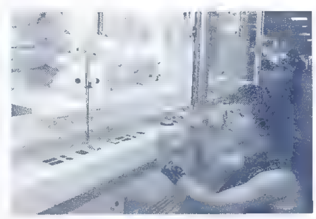
**ブニョ**　そう?　それ首根っ子をうまくつかめばいけそうだけど。僕がやってみようか?

**ケソ**　HO、HO、HO、これだから素人は困るよ。

**まさ**　実につかみやすそうに見えるこの角度こそ、最大の擬態だと推して知るべ……。

**ブニョ**　あ、取れた。

**ダップセ**　うっそーん!



リラックマ捕縛に失敗してがくぜんとするケソリ。カルシューウム不足が原因か。



ケソがあきらめたコリラックマをいとも簡単にゲットするブニョ野口。恐ろしい子!

EPISODE：03

## 大爆発！ 捨て身の宇宙人二人

Evil by two people

**ブニョ**　じゃあ、ここからは散会して各自で獲物を探すとしようか。
**ケソ**　ウチ、負けへんよ！
**まさ**　そのリラックマが小物に見えるぐらいの大物を約束するとしようかの。
〜各自解散〜
**まさ**　（残金2000円）重さで勝負というからには、100円で取りやすく（リラックマは200円）、なおかつズシリとくる手応え！　これらを併せ持つブツを狙えばいいわけさね。目を付けておいたのがこれじゃあ〜。往年の名機種『ラッキークレーン』。チロリアン二世、アメール子爵、リアルムシ形などがそろっておるわい。ムシからいくか……ってクレーンに引っかからじ。チロルは……要塞がピクリともあ、し、ネイ！　アメだけは少し取れたが、こりゃ、効率が悪っるいぜ〜（ギース風。残金1200円）。結論を出すのが遅すぎたといえるだろう。そんなわけで、このプセＱゴマフ（正式名称まめゴマ）を集中的に狙ったらぁ。これを12個取れば優勝確定じゃわい、フェフェフェ。（5分後）取れそうで取れぬこの諦念……だがコツはつかんだ。失敗したゴマフの形状から、店員さんが直すのを待つべきか、再チャレンジするかを判断するといいだろう。というかしばらく現役から遠ざかっていたゆえ、基本を忘れていたさね（言い訳）……2個目をゲットじゃわい（ここで残金0）。



ゴマフをゲットして勝どきを上げるマセル。しかし、これでは逆転不可能の巻。

**ケソ**　（残金1800円）　ブフォフォフォ（兀突骨）皆の衆、甘いのう。今回は重量勝負ゆえ、いかに重々しいものを確実に、数をそろえるかが勝負の鍵よ。さっき密かにチェックしていたガンダムハイクオリティキーホルダー（MVS編）、あれは取りやすい上に、一個当たりの重量もそれなりに重いはず。1プレイ100円だし、12〜15個取れば勝機は見える！　きゃつらが大物にこだわっているすきに、アタイは確実に勝ち星を……って、何コレ!?　今度のプリキュアのDXフィギュア、出来良くね!?　1プレイ200円、3プレイ500円か……ええい、やってみるさ！　ここで200円刻みにコインを入れるのはトーシローのやることよ。この場合は強気の500円玉連続投入よ！　覇威也ーッ!!
〜（2分経過）〜
はわわわ、やって、し、モウター！　気が付くと残金300円しかないし！　ど、どないしよ!?
〜続〜（群雄伝風）
**ブニョ**　（残金1800円）　リードしてるから、後は手堅くいくか。お、アポロチョコ。これは簡単に取れそうだし……っと、2個ゲット！　と言うか、さっき取ったリラックマの横にあったリラックマ、あれも取れそうなんだよね。もう一回チャレンジしてみようかな……やった！こっちも成功！　腕が鈍ってなくてよかったよ〜。後は、向こうの生茶パンダのパペットでも狙ってみようかなー。


入れ食い状態のブニョ野口。ドイツ帰りのキャッチャーテクがうなりを上げる！


このほかにも、各自お菓子系商品を狙って重量アップを計ったのであった。

EPISODE：04

## 戦い終わって 〜神々の黄昏〜

Gotterdammerung came when just after the end of the fight

**ブニョ**　それでは結果発表ー！　……って、二人とも顔が蒼いよ。
**まさ**　一応、成果はあったものの、かなりションボリングな結果に終わってしまいそしてこの諦念、という有様さね。
**ケソ**　ボキなんて、2000円ブッこんで、このキーホルダー1個ですよヒックウィック。
**ブニョ**　うわあ……悲惨だな。ちなみに、ダップセが負けた場合は、軍資金の2000円は原稿料から引かせてもらうことになってるから。
**ケソ**　ひ、ヒドス！
**まさ**　しかし気のせいか、最近のクレーンゲームは難易度が増しているように感じたさね。アームの弱さ云々などではなく、景品配置の仕方が巧妙になってきたと言うべきか。
**ブニョ**　プレイヤーがクレーンを操作するスキルが上昇したのに伴って、今度は店員側の景品配置スキルも伸びてきた、ってトコロなのかな。
**ケソ**　そうか……ライバルはクレーン機ではなく、店員との読み合いだったという基本を忘れていた……ZE。
**ぶにょ**　いや、ケソの場合は自分の欲望におぼれて自滅しただけでしょ。
**まさ**　何はともあれ、精神鍛錬にも役に立つ上に物欲も満たせるクレーンゲームとは、これからも長い付き合いになりそうさね。
**ケソ**　キャッチェル最高！　（続く）



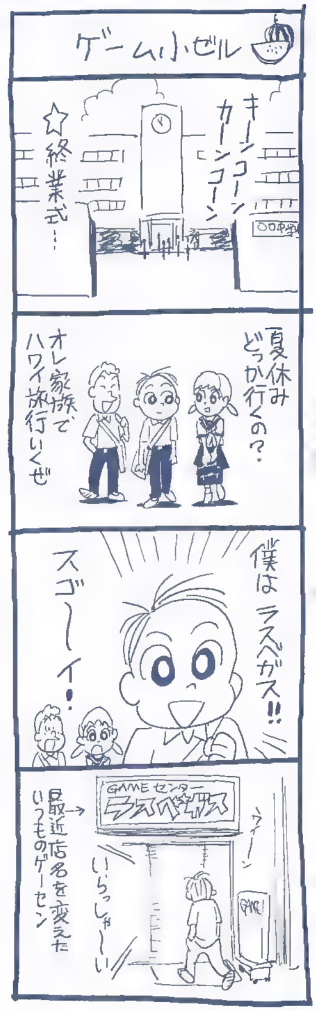
ブニョの一人勝ちに終わった今回。ダップセ二人には、次回過酷な罰ゲームが……。

## 今回の釣果

今回、ダップセ＋ブニョが獲得したグッズを皆さまに大放出。結果はブニョの一人勝ちで1kg超の成績をたたき出した。まさはお菓子込みで500ｇ、ケソに至っては50ｇというショボさ。今回の景品を欲しい方は、猛者通信「オ、ナイスデザイン」係までハガキを送ろう！



ちなみに、写真中央にあるちんまいのがケソの唯一の釣果であるディジェ-SRだ。




## 月刊★うろ覚絵

難し過ぎたのか、先月号の正解者は0でした。なので、マサにもう一度同じモノを描いてもらいました。「先月のヤツが変形した姿」だそうです。


これでも十分難しいです。ちなみに、手前の逃げているのは子供。後ろの「板状のモノ」を当ててください。

## 猛者つ子通信

うろ覚絵の答えや、ジ☆ダップセにやらせたいことは以下の宛先まで。住所氏名もお忘れなく。はがきが採用された人には、何かダップセからプレゼントがありますよ。お楽しみに。
◎あて先
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
（株）エンターブレイン アルカディア編集部
猛者通信ドス組係
◎もしくは電子メールにて
メースアドレスは191ページを見てね。

# ゲームセンターイベントリスト

**Aug. 2006**

とうとうやってきました夏休み！　この機会に、ちょっと遠くのゲーセンへ行ってみてはいかがかな？　そこにはきっと、新しいことが待っているハズ。

※イベントの内容・日時は、お店の都合により予告無く変更される場合があります。ご了承ください。

## 北海道・東北

### 北海道

**★スガイディノス帯広**
帯広市白樺16条西2丁目　☎0155-38-2811
http://www5b.biglobe.ne.jp/˜siroma/teikitaikai.htm

| | | |
|---|---|---|
| 8/5 | 19:30 | ビシバシチャンプ オンライン 大会 |
| 8/26 | 19:30 | QMAⅢ大会 |

※詳細はHPを参照

### 宮城県

**★ネオジオボウル 仙台名取店**
名取市飯野坂宇上城堀143

| | | |
|---|---|---|
| 8/5 | 20:00 | WCCF 大会 |
| 8/6 | 13:00 | ムシキング 公式大会 |
| 8/12 | 20:00 | ガンダムSEED DESTINY 大会 |
| 8/13 | 13:00 | ラブ&ベリー 公式大会 |
| 8/19 | 20:00 | アヴァロンの鍵 弐 魔導競技会 |
| 8/20 | 13:00 | ムシキング 公式大会 |
| 8/26 | 20:00 | ベースボールヒーローズ 大会 |
| 8/27 | 13:00 | ラブ&ベリー 公式大会 |

## 関東

### 茨城県

**★桜の牧アミューズパーク**
水戸市小吹町2062-3　☎028-636-3100
http://makiap.haru.gs/

| | | |
|---|---|---|
| 8/6 | 15:00 | MBAC 大会 |
| 8/12 | 22:00 | 鉄拳5 DR 大会 |
| 8/19 | 21:00 | VF5 大会 |
| 8/26 | 22:00 | KOF'98 大会 |

**★プレビジョイカム石岡店**
石岡市八軒台3214-1　☎0299-22-6758

| | | |
|---|---|---|
| 8/5 | 18:00 | GGXX SLASH 大会 |
| 8/19 | 18:00 | GGXX SLASHランダム2on2 大会 |

※参加費100円

### 栃木県

**★ケアンズ**
宇都宮市伝馬町3-21　☎028-636-3100
http://id18.fm-p.jp/26/hisuicup/

| | | |
|---|---|---|
| 8/5 | 17:00 | MBAC 翡翠杯 ◆途中キャラ変更不可 |
| 8/6 | 17:00 | MBAC ランダム 2on2 大会 ◆途中キャラ変更不可 |
| 8/19 | 17:00 | MBAC 翡翠杯 ◆途中キャラ変更不可 |
| 8/20 | 17:00 | MBAC 2on2 大会 ◆途中キャラ変更不可 |
| 8/26 | 15:00 | GGXX SLASH 栃木vs茨城 対抗戦 |
| 8/27 | 17:00 | GGXX SLASH ランダム 2on2 大会 ◆途中キャラ変更不可 |

※すべて参加費一人100円

### 群馬県

**★ルパン122**
邑楽郡邑楽町中野1593　☎0276-88-7510

| | | |
|---|---|---|
| 8/6 | 15:00 | MBAC 大会 |
| 8/6 | 18:00 | GGXX SLASH 大会 |
| 8/13 | 15:00 | SFⅢ 3rd 大会 |
| 8/13 | 18:00 | 北斗の拳 大会 群馬最強決定戦 |
| 8/20 | 15:00 | KOF'98 大会 |
| 8/20 | 18:00 | KOF2000 大会 |
| 8/27 | 15:00 | モンスターゲート 大会 ◆ワールドバトルオフライン |

### 埼玉県

**★ゲームセンター リンリン**
熊谷市拾六間725-1　☎048-533-3054

| | | |
|---|---|---|
| 8/12 | 19:00 | パカパカパッションSP 大会 |
| 8/26 | 19:00 | パカパカパッション2 大会 |
| 毎週土曜 | 18:00 | MBAC 大会 |
| 毎週土曜 | 20:00 | GGXX SLASH 大会 |

### 千葉県

**★イスカンダル**
木更津市瀬見4-1-2　☎0120-010-267

| | | |
|---|---|---|
| 8/20 | 10:00 | MF5 大会 ◆上位入賞の方には賞品有 |

**★ダカーポ**
君津市外箕輪91-1　☎0120-010-267

| | | |
|---|---|---|
| 8/13 | 16:00 | WCCF 大会 ◆U-5Rの規制あり |

**★メッセ102四街道**
四街道市四街道1-2-1 チェリープラザビル 1F　☎043-424-6070

| | | |
|---|---|---|
| 8/6 | 終日 | KOF Ⅺ フリープレイ |
| 8/26 | 17:00 | 鉄拳5 DR 大会 |
| 毎週月曜 | 終日 | GGXX SLASH フリープレイ |
| 毎週水曜 | 終日 | 鉄拳5 DR フリープレイ |
| 毎週金曜 | 終日 | SFⅢ 3rd フリープレイ MBAC フリープレイ |

※すべて参加費無料

### 東京都

**★アミューズメントスペースUFO 八王子**
八王子市三崎町2-9 三崎町ビル1F　☎042-627-8188

| | | |
|---|---|---|
| 8/5 | 15:00 | ガンダムSEED DESTINY 予選大会 |
| 8/12 | 13:00 | ガンダムSEED DESTINY 決勝大会 ◆当日2次予選。当日枠有 |
| 8/19 | 15:00 | MBAC 大会 |
| 8/26 | 15:00 | GGXX SLASH 大会 |

※参加費はすべて50円。参加者が8名未満の場合は中止

**★大久保アルファステーション**
新宿区百人町2-17-2 アルファビル B1～B3F　☎03-5330-8595
http://www.alpha-st.co.jp/

| | | |
|---|---|---|
| 8/6 | 15:00 | サムライスピリッツ天下一剣客伝 大会 ◆参加料無料。キャラクター固定（スピリットは毎試合変更可能） |
| 8/12 | 15:00 | KOF95&餓狼SP 合同大会 Alpha杯 Stage4 ◆「餓狼SP」の部 |
| 8/12 | 17:00 | KOF95&餓狼SP 合同大会 Alpha杯 Stage4 ◆「KOF'98」の部 |
| 8/13 | 15:00 | MBAC 大会 ◆参加料無料。キャラ変更可能 |
| 8/20 | 14:00 | 餓狼MOW 第3回フリープレイ&ランキングバトル ◆参加料500円で19時までフリープレイ フリープレイのみの参加も可能。 |
| 8/20 | 15:00 | マーヴルvs.カプコン2 2on2 大会 ◆参加料無料 |
| 8/27 | 15:00 | ガンダムSEED DESTINY 2on2 大会 ◆参加料無料 |

**★ゲーム イン サクラ**
豊島区巣鴨1-20-10 宝生第一ビル 2F　☎03-3944-0252

| | | |
|---|---|---|
| 8/27 | 18:00 | GGXX SLASH 大会 |

**★ゲーム ニュートン**
板橋区志村3-24-3　☎03-3558-9766

| | | |
|---|---|---|
| 8/6 | 15:00 | KOF'98 Duelling The KOF 予選 |
| 8/6 | 上記大会終了後 | KOF2002 Duelling The KOF 予選 ◆「'98」が終了次第、「2002」開始 |
| 8/12 | 20:00 | SFⅢ 3rd ランバト |
| 8/20 | 17:00 | SCN ソウルキャリバーⅢ ランバト |
| 8/26 | 20:00 | SFⅢ 3rd ランバト |

**★石神井公園 駅前センター**
練馬区石神井町3-24-9 山喜ビル 2F　☎03-5393-6284
http://www12.plala.or.jp/shakuji-ekimae/

| | | |
|---|---|---|
| 8/4 | 19:00 | ティンクルスタースプライツ 大会 |
| 8/11 | 19:00 | KOF'98 2on2 大会 ◆チーム内同キャラあり |
| 8/12 | 19:00 | ソウルキャリバーⅢ 大会 |
| 8/13 | 13:00 | GGXX SLASH 3on3 大会 ◆チーム内同キャラ無し |
| 8/13 | 17:00 | 北斗の拳 2on2 大会 ◆チーム内同キャラ無し |
| 8/18 | 19:00 | MBAC ランバト |
| 8/19 | 19:00 | KOF2002 ランダム2on2大会 ◆チーム内同キャラ有 |
| 8/25 | 19:00 | MBAC ランバト |
| 8/26 | 19:00 | 鉄拳5 DR 3on3 大会 ◆チーム内同キャラ有 |

**★TRF@メイドゲーセン**
中野区中野5-52-15 中野ブロードウェイ4F 412-2　☎03-3389-7166
http://www.trftrf.com/

| | | |
|---|---|---|
| 毎週月曜 | 16:00 | GGXX SLASH 中級者大会 |
| 毎週月曜 | 19:00 | 過疎ゲーフリープレイ ◆参加費300円。稼動台はHP参照 |
| 毎週火曜 | 16:00 | GGXX SLASH 超初級者大会 |
| 毎週火曜 | 19:00～閉店 | 全台フリープレイ ◆参加費300円。稼動台はHP参照 |
| 毎週水曜 | 終日 | MBAC 50円2クレジット ◆3台設置。初心者・中級者推奨台1台設置 |
| 毎週水曜 | 16:00 | MBAC 中級者大会 |
| 毎週木曜 | 16:00 | 旋光の輪舞 対戦会 |
| 毎週木曜 | 18:00 | 餓狼伝説SP 対戦会 |
| 毎週木曜 | 20:00～20:30 | SFⅢ 3rd 大会 ◆集まり方により開催時間がずれ込む場合があります |
| 毎週金曜 | 16:00 | MBAC 中級者大会 |
| 毎週金曜 | 19:00 | MBAC 3on3 大会 ◆超上級者向け。エントリーは30分前締め切り |
| 毎週土曜 | 14:00 | パカパカパッション 対戦会 ◆参加費は2,000円÷参加人数 |
| 毎週土曜 | 17:00 | MBAC 2on2 中級者大会 |
| 毎週土曜 | 20:00 | ランブルフィッシュ2 大会&DVD撮影 対戦会 |
| 毎週日曜 | 17:00 | 餓狼伝説SP 大会 |
| 毎週日曜 | 19:00 | 北斗の拳 対戦会 ◆人数と要望があれば大会も開催 |

※指定のある大会以外は参加費無料

**★ビートライブ**
町田市森野1-37-8 今村ビルB1　☎042-724-3678

| | | |
|---|---|---|
| 8/5 | 21:30 | VF4 FT ランダムバトル&more |
| 8/6 | 14:00 | GGXX SLASH 3on3 大会 |
| 8/11 | 20:00 | サムライスピリッツ天下一剣客伝 ランバト VOL5 |

## Event Pick Up !

### いよいよ決勝大会開幕！ 第5回SCNチャンピオンシップ！

予選大会が終わり、決勝大会が大阪で開催されるSCNチャンピオンシップ。熱い戦を見逃さないよう、5日と6日は大阪へと足を運ぼう！

**第5回SCNチャンピオンシップ戦(IKUSA) ー夏之陣2006ー**

概　要：「ソウルキャリバーⅢ アーケードエディション」全国大会(1on1、3on3の二日間開催)
主　催：SCN（ソウルキャリバーネットワーク）http://www.ko-hatsu.com/scn/
運　営：KO-HATU（コーハツ）http://www.ko-hatsu.com/
戦　場：KO-HATU（コーハツ）店（大阪府）・ソウルキャリバーⅢ AE対戦台6組設置予定
開催日：8/5（土）
　12:00　本戦トーナメント
　15:00　本戦トーナメント（本戦上位＋予選シード）
8/6（日）
　12:00　3on3 トーナメント

**1on1ルール**
◇1本50秒、3本先取で行ないます。
◇本戦トーナメント終了後、本戦上位＋予選シードでの決勝トーナメントを行ないます。
◇ジャンケンにて「コンパネ決定権」と「ステージセレクト権」のどちらかを選択。
◇全キャラクター使用可。
◇使用キャラクターの途中変更はできません。

**3on3ルール**
◇3人1組の勝ち抜きチームバトル戦です。
◇ジャンケンにて「コンパネ決定権」と「ステージセレクト権」のどちらかを選択。
◇チーム内、同キャラ可。
◇先方にだれを出すかは、試合前にスタッフに伝える。
◇そのほかのルールは1on1に準ずる。

そのほかの詳細は、SCN（http://www.ko-hatsu.com/scn/）にて

| | | |
|---|---|---|
| 8/12 | 21:30 | VF4 FT ランダムバトル&more |
| 8/19 | 21.30 | VF4 FT ランダムバトル&more |
| 8/20 | 13:00 | サムライスピリッツ天下一剣客伝 ランダムバトル＆対戦会 |
| 8/25 | 20:00 | サムライスピリッツ天下一剣客伝 ランバト VOL.6 |
| 8/26 | 21:30 | VF4 FT ランダムバトル&more |
| 8/27 | 14:00 | KOF'98 大会 |
| | 14:00 | KOF2002 ランダム 3on3 大会 |

※すべて参加費一人100円。当日受付のみ

## 神奈川県

### ★ゲームファンタジア茅ヶ崎店
茅ヶ崎市新栄町7-5 エメラルドプラザ 1F ☎0467-87-8802
http://www.adores.jp/tenpo/chigasaki.html

| | | |
|---|---|---|
| 8/2 | 20:00 | GGXX SLASH 大会 ◆参加費無料。受付期間8/19～8/26の17時まで。定員16名 |

### ★ゲームラボ アップル
大和市大和南2-2-3 ☎046-261-7642
http://www.on-wave.co.jp/apple/

| | | |
|---|---|---|
| 8/5 | 14:00 | MBAC 大会 ◆16人制 |
| | 18:00 | GGXX SLASH 大会 ◆16人制 |
| 8/6 | 14:00 | 頭文字D Ver.3 大会 ◆16人制 |
| | 17:00 | 湾岸ミッドナイト2 大会 ◆16人制 |
| | 15:00 | パワースマッシュ 3 大会 ◆16人制 |
| 8/12 | 14:00 | WCCF 大会～アップルカップ～ ◆16人制 |
| | 20:00 | WCCF 大会～アップルカップ～ ◆16人制 |
| 8/13 | 14:00 | QMAⅢ 大会 ◆16人制 |
| | 19:00 | QMAⅢ 大会 ◆16人制 |
| | 18:00 | ドルアーガ オンライン イベント |
| 8/19 | 15:00 | Quest of D Ver.2.02b イベント |
| | 20:00 | バトルクライマックス イベント |
| 8/20 | 14:00 | DDR SuperNOVA大会 ◆16人制 |
| | 16:00 | DDR SuperNOVA大会 ◆16人制 |
| | 14:00 | ガンダムSEED DESTINY 大会 ◆16人制 |
| | 20:00 | ガンダムSEED DESTINY 大会 ◆16人制 |
| 8/26 | 12:00 | アヴァロンの鍵 弐 大会 ◆16人制 |
| | 18:00 | アヴァロンの鍵 弐 大会 ◆16人制 |
| 8/27 | 13:00 | オシャレ魔女ラブ＆ベリー 大会 ◆12人制 |
| | 15:00 | 甲虫王者ムシキング 大会 ◆12人制 |




## 新潟県

### ★エリナ
新潟市津雲田640 ☎0256-82-4541
http://ip.tosp.co.jp/i.asp?i=milkylove2erina

| | | |
|---|---|---|
| 8/19 | 19:00 | 第27回 VF5 エリナ杯 ◆参加費一人100円 |

### ★ゲームセンター テクノポリス
長岡市要町1-8-50 ☎0258-33-1516
http://www.kisnet.or.jp/~otake/tecnopolis.html

| | | |
|---|---|---|
| 8/6 | 19:00 | 第2回 ガンダムSEED DESTINY ランダム 2on2 大会 |
| 8/19 | 20:30 | VF5 第2回 ランダム 2on2 大会 |
| 8/20 | 16:00 | 第13回 MBAC ランダムチーム&キャラ 大会 |
| 8/27 | 16.00 | 第2回 MBAC ランバト |

※参加費一人100円。当日30分前エントリー可
詳細はHPにて

## 富山県

### ★アミューズメント アズプレス
富山市大島1-24 ☎076-423-2890

| | | |
|---|---|---|
| 8/4 | 21:00 | 鉄拳5 DR ランバト |
| 8/8 | 21:00 | RB餓狼2 大会 |
| 8/12 | 21:00 | 北斗の拳 大会 |
| 8/19 | 21:00 | SSFⅡ X 大会 |
| 8/25 | 21.00 | 鉄拳5 DR ランバト |
| 8/28 | 21:00 | 北斗の拳 大会 |

### ★アミューズランド ガディス
高岡市下関6-1 高岡ステーションビル地下街 ☎0766-24-8450

| | | |
|---|---|---|
| 8/5 | 21:00 | 北斗の拳 大会 |
| 8/12 | 21:00 | 燃えろ！ ジャスティス学園 大会 |
| 8/19 | 21:00 | ランブルフィッシュ 2 大会 |
| 8/26 | 20:00 | KOF'98 Duelling The KOF 予選 |

## 福井県

### ★ジョイランド 江守店
福井市江守中2-1508 ☎0766-33-1900
http://joyland.or.tp/emojo/

| | | |
|---|---|---|
| 8/6 | 未定 | 音ゲー大会 |
| 8/13 | 18:00 | ガンダムSEED DESTNIY 大会 |
| 未定 | 未定 | 三国志大戦2 有名覇王招待 大会 |

※詳細はHPにて




## 滋賀県

### ★アミューズメント ジャングルクラブ堅田店
大津市今堅田2丁目39-22 ☎077-573-7717

| | | |
|---|---|---|
| 8/6 | 19:00 | 三国志大戦2 大会 ◆参加費500円 |
| 8/13 | 19:00 | ガンダムCB 大会 ◆参加費500円 |
| 8/20 | 20:00 | MBAC 大会 |
| 8/27 | 20:00 | ガンダムSEED DESTINY 大会 |

※大会に関する詳細は店舗まで
電話FAXによる大会受付は行なっておりません

## 京都府

### ★ゲームスペース プラニー
宇治市広野町西裏100番地 ☎0774-43-9030

| | | |
|---|---|---|
| 8/5 | 14:00 | ガンダムSEED DESTINY 大会 |
| 8/12 | 14:00 | GGXX SLASH 大会 |
| 8/19 | 14:00 | MBAC 大会 |
| 8/26 | 14:00 | MBAC 大会 |

### ★西院コットンクラブ
京都市右京区西院三蔵町12番地 ☎075-595-1136

| | | |
|---|---|---|
| 8/6 | 18:00 | ドラムマニアV2 大会 |
| 8/13 | 12:00 | ポップンミュージック14 大会 |
| 8/20 | 18:00 | ガンダムSEED DESTINY 大会 |
| 8/27 | 18:00 | ビートマニアⅡDX13 DistorteD 大会 |

### ★下鴨ヒーロータウン
京都市左京区下鴨高木町46 ☎075-712-4367

| | | |
|---|---|---|
| 8/4 | 25:00 | 鉄拳5 DR 大会 |
| 8/6 | 15:00 | MBAC 大会 |
| 8/13 | 15:00 | SFⅢ 3rd 大会 |
| 8/18 | 25:00 | 鉄拳5 DR 大会 |
| 8/20 | 15:00 | MBAC 大会 |
| 8/27 | 15:00 | ガンダムSEED DESTINY 大会 |

### ★スーパーヒーロー山科
京都市山科区御陵鳥ノ向町2番地 ☎075-502-5675

| | | |
|---|---|---|
| 8/6 | 17:00 | GGXX SLASH 大会 |
| 8/13 | 17:00 | ガンダムSEED DESTINY 大会 |
| 8/20 | 17:00 | GGXX SLASH 大会 |
| 8/27 | 17.00 | ガンダムSEED DESTINY 大会 |

### ★スターダスト
京都市中京区新京極蛸薬師下ル東側町502 ☎075-256-5603

| | | |
|---|---|---|
| 8/5 | 19:00 | ガンダムSEED DESTINY 2on2 大会 |
| 8/19 | 19:00 | VF5 大会 |
| 8/26 | 19:00 | ガンダムSEED DESTINY 2on2 大会 |

### ★ネオアミューズメントスペース a-cho
京都市中京区寺町通四条上ル東大文字302-303 A-Breakビル 2F
☎075-251-2323 http://www.a-cho.com/

| | | |
|---|---|---|
| 8/10 | 19:00 | GGXX SLASH 第104回関西ランバト |
| 8/12 | 17:00 | SFⅢ 3rd 第14回関西ランバト 3on3 |
| 8/13 | 14:00 | SSF ⅡX 3on3 大会 ◆チーム内同キャラ可 |
| 8/20 | 15:00 | SF ZERO3 第65回関西ランバト 2on2 |
| 8/24 | 19:00 | GGXX SLASH 第105回関西ランバト |

## 大阪府

### ★アミューズメントパーク エルロフト
茨木市宇野辺1-4-3 ☎0726-23-7161

| | | |
|---|---|---|
| 8/6 | 17:00 | 頭文字D ver.3 大会 |
| 8/12 | 19:00 | ガンダム SEED DESTINY 大会 |
| 8/13 | 17:00 | 湾岸ミッドナイト2 大会 |
| 8/19 | 17:00 | 頭文字D ver.3 大会 |
| 8/20 | 17:00 | バトルギア4 大会 |
| 8/27 | 17:00 | 湾岸ミッドナイト2 大会 |
| 毎週木曜 | 17:00 | ベースボールヒーローズ 大会 |
| 毎週金曜 | 17:00 | ドルアーガ オンライン 大会 |
| 毎週土曜 | 25:00 | WCCF 大会 |

※詳しくは店内POPをご覧下さい。

### ★エンジョイパラダイス
東大阪市長栄寺7-3 ☎06-6788-3500

| | | |
|---|---|---|
| 8/6 | 16:00 | キン肉マン 大会 |
| 8/13 | 20:00 | 鉄拳5 DR 大会 |
| 8/20 | 16:00 | KOF Ⅺ 大会 |
| 8/27 | 16:00 | ガンダムSEED DESTINY 2on2 大会 |

※受付は開始1時間前から

### ★ゲームスペース ベガス
大阪市北区天神橋4-12-24 ☎06-6351-2889

| | | |
|---|---|---|
| 8/22 | 19:00 | 北斗の拳 大会 |
| 8/29 | 19:00 | 鉄拳5 DR 大会 |

### ★ゲームプラザ OKAⅢ
高槻市城北町2-11-2 ☎0726-71-5123

| | | |
|---|---|---|
| 8/2 | 20:00 | 三国志大戦2 大会 |
| 8/9 | 20:00 | ベースボールヒーローズ 店内大会 |
| 8/16 | 20:00 | 三国志大戦2 大会 |
| 8/23 | 20:00 | ベースボールヒーローズ 店内大会 |
| 8/30 | 20:00 | 三国志大戦2 大会 |
| 毎週土曜 | 21:00 | WCCF ウルフ杯 |

### ★GAME PLAZA オレンジハウス
東淀川区下新庄6-9-18 コーポ勝美1 ☎06-6326-1218

| | | |
|---|---|---|
| 8/7 | 15:00 | GGXX SLASH 大会 |
| 8/14 | 15:00 | 鉄拳5 DR 大会 |
| 8/26 | 15:00 | ガンダム SEED DESTINY 大会 |
| 毎週火曜 | 終日 | 50円2プレイ ◆タイトルは当日発表 |

### ★ゲームプラザVIP 茨木店
茨木市双葉町3-2 双葉ビル 1F ☎072-633-4818
http://www.asmo-am.co.jp/user/store/ibarakivip.html

| | | |
|---|---|---|
| 8/1 | 終日 | カプエス2 対戦会 ◆2クレジット |
| 8/6 | 15.00 | MBAC 大会 |
| 8/8 | 終日 | SF ZERO3 対戦会 ◆2クレジット |
| 8/12 | 18:00 | GGXX SLASH 大会 |
| | 終日 | GGXX SLASH 対戦会 ◆2クレジット |
| 8/13 | 15:00 | カプエス2 大会 |
| 8/15 | 終日 | MBAC 対戦会 ◆2クレジット |
| 8/19 | 18:00 | 月華の剣士2 大会 |
| | 終日 | 月華の剣士2 対戦会 ◆2クレジット |
| 8/20 | 15:00 | MBAC 大会 |
| 8/22 | 終日 | 北斗の拳 対戦会 ◆2クレジット |
| 8/26 | 18:00 | ヴァンパイアセイヴァー 大会 |
| | 終日 | ヴァンパイアセイヴァー 対戦会 ◆2クレジット |
| 8/27 | 15:00 | VF5 大会 |
| 8/29 | 終日 | SFⅢ 3rd 対戦会 ◆2クレジット |

### ★ゲームプラザVIP 富田店
高槻市富田町16-23 ☎0726-93-8739
http://www.asmo-am.co.jp/user/store/tondavip.html

| | | |
|---|---|---|
| 8/12 | 終日 | SFⅢ 3rd 対戦会 ◆2クレジット |
| 8/19 | 終日 | 鉄拳5 DR 対戦会 ◆2クレジット |

## Event Pick Up !

### KOFっ子よ集まれ！ Duelling the KOF 3rd season予選大会開催中！

今回は3回目を迎えるDuelling The KOF。予選大会は始まっているが、ここでは8月のスケジュールをまとめよう。ちなみに決勝は9/16・17開催予定だ。

**Duelling the KOF 3rd season　8月予選大会開催店舗**

| 開催日 | 店舗名 | 都道府県 | タイトル |
|---|---|---|---|
| 8/4（金） | チャンス 白根店 | 新潟県 | 98／2002 |
| 8/5（土） | デイトナⅢ | 埼玉県 | 98／2002 |
| 8/5（土） | PLAYLAND KING 円町店 | 京都府 | 98／2002 |
| 8/6（日） | ゲーム ニュートン | 東京都 | 98／2002 |
| 8/6（日）予定 | アリス 金山店 | 愛知県 | 98 |
| 8/12（土） | サンパークアミューズ | 愛知県 | 98／2002 |
| 8/13（日） | アミューズメントスペース MAHODO | 福岡県 | 98／2002 |
| 8/19（土） | パソピアード 東京 | 東京都 | 98／2002 |
| 8/19（土） | ゲームセンター ピタゴラス | 和歌山県 | 98／2002 |
| 8/20（日） | アミューズメントエース | 千葉県 | 98／2002 |
| 8/26（土） | アミューズランド ガディス | 富山県 | 98 |
| 8月予定 | プレイドーム 松山 | 愛媛県 | 98／2002 |

そのほか詳細は、http://duel-kof.com/ にて




## 大阪府(つづき)

### ★KO-HATSU（コーハツ）

大阪市北区天神橋2丁目2-21 コーハツビル 1F ☎06-6352-3007
http://www.ko-hatsu.com/

| | | |
|---|---|---|
| 8/5 | 12:00 | 第5回 SCNチャンピオンシップ 戦(IKUSA) |
| 8/6 | 12:00 | 第5回 SCNチャンピオンシップ 戦(IKUSA) 3on3 |
| 8/13 | 15:00 | 第18回 ランブルフィッシュ 2 大会 |
| | 16:00 | サムライスピリッツ天下一剣客伝 ランバト |
| 8/27 | 15:00 | 第19回 ランブルフィッシュ 2 大会 |
| | 16:00 | サムライスピリッツ天下一剣客伝 ランバト |
| 毎週月曜 | 17:00~閉店 | ソウルキャリバーⅢ 対戦会 ◆対戦台3組。100円2クレジット |
| 毎週水曜 | 18:00~23:00 | ソウルキャリバーⅢ 定額フリー対戦会 ◆対戦台3組(一組は初・中級者専用台)。参加費500円 |
| 毎週土曜 | 19:00 | ソウルキャリバーⅢ SCNランバト |

### ★チャレンジャー ABABA天神橋店

北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル 1F ☎06-6357-6677
http://www.challenger.jp/

| | | |
|---|---|---|
| 8/6 | 17:00 | MBAC 大会 ◆参加費無料 |
| 8/13 | 17:00 | GGXX SLASH 2on2 大会 ◆参加費1チーム100円 |
| 8/20 | 17:00 | MBAC 2on2 大会 ◆参加費1チーム100円 |
| 8/27 | 17:00 | ガンダムSEED DESTINY 2on2 大会 ◆参加費1チーム100円 |
| 毎週土曜 | 16:00~22:30 | MBAC フリープレイ対戦会 ◆参加費500円 |

※未入荷、参加者不足の場合は大会を中止する場合があります。受付は店奥のカウンターにて、当日9時～開始30分前まで。

### ★チャレンジャー追手門店

茨木市西安威1-5-21 ☎072-643-4444
http://www.d7.dion.ne.jp/~kanon2/outemon/

| | | |
|---|---|---|
| 8/5 | 15:30 | ガンダムSEED DESTINY 大会 |
| 8/12 | 15:30 | GGXX SLASH 大会 |
| 8/19 | 15:30 | ガンダムSEED DESTINY 大会 |
| 8/26 | 15:30 | VF5 大会 |
| 8/15~8/31 | | バトルギア4 ドリフトポイント 大会 ◆対象コース:上級逆走 |
| 毎週土曜 | 17:00 | MBAC 大会 |
| | 12:00~19:00 | MBAC フリープレイ ◆参加費500円 |
| | 12:00~19:00 | 北斗の拳 フリープレイ ◆参加費500円 |
| | 12:00~19:00 | GGXX SLASH フリープレイ ◆参加費500円 |
| | 12:00~19:00 | 鉄拳5 DR フリープレイ ◆参加費600円 |
| | 12:00~20:00 | バトルギア4 フリープレイ ◆12時～16時、16時～20時の入替え制　参加費800円 |
| 毎週日曜 | 12:00~19:00 | MBAC フリープレイ ◆参加費500円 |
| | 12:00~19:00 | 北斗の拳 フリープレイ ◆参加費500円 |
| | 12:00~19:00 | GGXX SLASH フリープレイ ◆参加費500円 |
| | 12:00~19:00 | 鉄拳5 DR フリープレイ ◆参加費600円 |
| | 12:00~19:00 | バトルギア4 フリープレイ ◆12時～16時、16時～20時の入替え制　参加費800円 |

※当日ゲーム大会が開催されるタイトルにつきましては、大会開始時刻を持ちましてフリーイベントを終了させていただきます。あらかじめご了承ください。

### ★チャレンジャーガムガム店

吹田市岸部南1-24-9 ☎06-6317-0433

| | | |
|---|---|---|
| 毎週金曜 | 18:00 | カウンターストライクNEO 大会 |
| 毎週土曜 | 18:00 | 鉄拳5 DR 大会 |

### ★チャレンジャー関大前店

吹田市千里山東1-14-2 ☎06-6389-8072
http://www.challenger.jp/

| | | |
|---|---|---|
| 8/5 | 18:00 | VF5 大会 |
| 8/6 | 18:00 | 三国志大戦2 大会 |
| 8/12 | 18:00 | GGXX SLASH 大会 |
| 8/13 | 18:00 | ガンダム SEED DESTINY 大会 |
| 8/19 | 18:00 | VF5 大会 |
| 8/20 | 18:00 | 三国志大戦2 大会 |
| 8/26 | 18:00 | GGXX SLASH 大会 |
| 8/27 | 18:00 | ガンダム SEED DESTINY 大会 |
| 毎週金曜 | 18:00 | カウンターストライクNEO 部隊戦 |

## 奈良県

### ★キャノンショット

奈良市二条町2-4-14 ☎0742-35-3208

| | | |
|---|---|---|
| 8/5 | 19:00~24:00 | バトルギア4 フリープレイ ◆参加費1,000円 |
| 8/6 | 15:00 | 頭文字D Ver.3 大会 |
| 8/13 | 15:00 | MBAC 大会 |
| 8/19 | 20:00 | GGXX SLASH 大会 |
| 8/20 | 15:00 | ガンダムSEED DESTINY 大会 |
| 8/27 | 15:00 | QMAⅢ 大会 |
| 毎週土曜 | 18:00 | ウイニングイレブン 大会 |

## 和歌山県

### ★ピタゴラスMQ

和歌山市加納319-1 ☎073-472-3566
http://pita-mq.com

| | | |
|---|---|---|
| 8/5 | 19:00 | MBAC ランバト |
| 8/6 | 19:00 | 三国志大戦2 大会 |
| 8/12 | 19:00 | GGXX SLASH ランバト |
| 8/13 | 18:30 | QMAⅢ 2on2 大会 |
| 8/19 | 20:00 | ガンダム SEED DESTINY 2on2 大会 |
| 8/20 | 19:00 | 三国志大戦2 大会 |
| 8/25 | 19:00 | MBAC 2on2 大会 |
| 8/26 | 19:00 | GGXX SLASH 2on2 大会 |
| 8/27 | 18:30 | QMAⅢ 大会 |




## 鳥取県

### ★スーパーヒーロー倉吉

倉吉市見日町633 ☎0858-23-5255

| | | |
|---|---|---|
| 8/5 | 20:00 | MBAC 大会 |
| 8/6 | 19:00 | ガンダムSEED DESTINY大会 |
| 8/12 | 20:00 | 鉄拳5 DR 大会 |
| 8/13 | 19:00 | アヴァロンの鍵 弐 大会 |
| 8/19 | 20:00 | ポップンミュージック14 大会 |
| 8/20 | 19:00 | GGXX SLASH 大会 |
| 8/26 | 20:00 | ビートマニアⅡDX13 DistorteD 大会 |
| 8/27 | 19:00 | 鉄拳5 DR 大会 |

## 島根県

### ★ゲームスポット ハロウイン

出雲市渡橋町985-3 ☎0853-23-0731

| | | |
|---|---|---|
| 8/12 | 19:00 | MBAC 大会 |
| 8/19 | 19:00 | GGXX SLASH 大会 |

※すべて参加費無料

## 広島県

### ★プロバックス JOYサンモール店

広島市中区紙屋町2-2-18 4F ☎082-241-8564

| | | |
|---|---|---|
| 8/5 | 15:00 | サムライスピリッツ天下一剣客伝 大会 |
| 8/6 | 15:00 | 旋光の輪舞 SP 大会 ◆「旋光の輪舞 SP」が未入荷の場合は、「旋光の輪舞」で開催 |
| 8/13 | 15:00 | GGXX SLASH 2on2 大会 |
| 8/19 | 15:00 | KOF'98 大会 |
| 8/20 | 15:00 | MBAC 2on2 大会 |
| 8/27 | 15:00 | ガンダム SEED DESTINY 2on2 大会 |

## 香川県

### ★マックスプラザ善通寺

善通寺市中村町1798-2 ☎0877-63-4333
http://www9.ocn.ne.jp/~maxplaza/

| | | |
|---|---|---|
| 8/5 | 20:00 | MBAC 大会 |
| | 22:00 | MJ3 大会 |
| 8/6 | 20:00 | VF5 大会 |
| | 22:00 | Quest of D Ver.2.02b 大会 |
| 8/12 | 20:00 | ソウルキャリバーⅢ 大会 |
| | 22:00 | QMAⅢ大会 |
| 8/13 | 20:00 | ガンダムSEED DESTINY 2on2 大会 |
| | 22:00 | ガンダムCB 大会 ◆団体戦or2on2 |
| 8/19 | 20:00 | MBAC 大会 |
| | 22:00 | MJ3 大会 |
| 8/20 | 20:00 | VF5 大会 |
| | 22:00 | Quest of D Ver.2.02b 大会 |
| 8/26 | 20:00 | ソウルキャリバーⅢ 大会 |
| | 22:00 | QMAⅢ 大会 |
| 8/27 | 20:00 | ガンダムSEED DESTINY 2on2 大会 |
| | 22:00 | ガンダムCB 大会 ◆団体戦or2on2 |




## 福岡県

### ★アミューズメントスペースOPA

北九州市小倉北区片野4-7-7 ☎093-952-2304
http://location.sega.jp/loc_web/as_opa.html

| | | |
|---|---|---|
| 8/4 | 19:00 | GGXX SLASH ランダム 2on2 大会 |
| 8/11 | 19:00 | ガンダム SEED DESTINY ランダム 2on2 大会 ◆Sインパルス使用禁止 |
| 8/14 | 19:00 | MBAC 大会 |
| 8/18 | 19:00 | VF5 大会 ◆参加人数によりシングル戦かランダム2on2か決定 |
| 8/25 | 19:00 | MBAC ランダム 2on2 大会 |

### ★アミューズメントスペースMAHODO（マホードー）

北九州市八幡西区折尾1丁目12-14 ☎093-695-0632
http://www1.bbiq.jp/maho-do/

| | | |
|---|---|---|
| 8/5 | 17:00 | MBAC 3on3 大会 |
| 8/12 | 18:00 | ガンダム SEED DESTINY 大会 |
| 8/13 | 未定 | Duelling The KOF 予選 ◆詳細はHPにて |
| 8/19 | 19:00 | SCN ソウルキャリバーⅢ 大会 ◆SCNポイント戦 |
| 8/26 | 18:00 | GGXX SLASH 3on3 大会 |
| 8/27 | 17:00 | 旋光の輪舞 大会 |

※すべて参加費一人100円。開催日時等が変更になる恐れがあります。各詳細は、HP等にて必ずご確認ください。

### ★セガ ワールド 大塔店

佐世保市藤原町18-15 ☎0956-34-6070
http://location.sega.jp/loc_web/sw_daito.html

| | | |
|---|---|---|
| 8/4 | 20:00 | MJ3 佐世保最強雀士決定戦～東二局～ |
| 8/5 | 20:00 | 鉄拳5 DR 大会 |
| 8/11 | 20:00 | GGXX SLASH ランバト |
| 8/12 | 14:00 | パワースマッシュ 3 大会 |
| 8/13 | 14:00 | WCCF 長崎最強クラブチーム決定戦 ◆店舗予選を勝ち抜いた監督のみ参加可。観戦歓迎！ |
| 8/18 | 20:00 | MBAC 大会 |
| 8/20 | 14:00 | アヴァロンの鍵 弐 大会 |
| 8/25 | 20:00 | GGXX SLASH ランバト |
| 8/26 | 20:00 | VF5 大会 |
| 8/27 | 14:00 | ガンダムSEED DESTINY 大会 |

## イベント情報を掲載してみませんか？

当コーナーに、あなたのお店で開かれる
アーケードゲームのイベント情報を掲載してみませんか？
掲載をご希望される方は、

①開催タイトル　②主催者とその連絡先　③参加資格、参加方法　④ルール
⑤開催日時　⑥お問い合わせ先　⑦イベント担当者氏名

の7項目をアルカディア編集部・イベント準備会宛にお知らせください。

また、ユーザーの方が主催されるイベントの場合は、
開催場所の承諾を得た上でご連絡ください。
※情報申請の締切日は毎月異なります(大体5日ごろです)。
初めて掲載をご希望される方は、詳細をお知らせいたしますので、
前もってイベント準備会までご連絡ください。

〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部
イベント準備会係
TEL:03-3265-7156
FAX:03-3265-7340
Mail:location@arcadiamagazine.com

# 今月の強者たち

雨が降っていても、イベントの数は減りません。そして参加する人たちも減ることは無いのです！　むしろ増えているような気が……。そんな6月の強者を一気に紹介していきましょう。

## ●桜の牧アミューズパーク（茨城県）

◇**鉄拳5 DR 大会　6/10·16名**
優勝：和尚（ロウ）
2位：蒼ノ葉（レイ）

◇**KOF2002 大会　6/24·17名**
優勝：たまはち（タクマ、紅丸、マチュア）
2位：いちく（京、庵、K9999）

## ●プレビジョイカム石岡店（茨城県）

◇**GGXX SLASH 大会　6/3·24名**
優勝：PON（ポチョムキン）
2位：メガジョ　3位：アナ

◇**GGXX SLASH ランダム 2on2 大会 6/17·17名**
優勝：はせ（スレイヤー）、ツッパリ（スレイヤー）
2位：MIST、サト　3位：つっちー、KKS

## ●ケアンズ（栃木県）

◇**MBAC ランダム 2on2 大会　6/4·18名**
優勝：エンジェルラビィ（軋間紅摩）、三好（アルクェイド）
2位：イディオット、マチ

◇**MBAC 翡翠杯　6/10·40名**
優勝：三好（アルクェイド）
2位：Comet　3位：ぷそ

◇**MBAC 大会　6/11·17名**
優勝：ANGELラビィ（遠野志貴、軋間紅摩）
2位：ミト　3位：Sai·しさも

◇**MBAC 2on2 大会　6/17·40名**
優勝：神楽親衛隊／ミト（軋間紅摩）、レテ（遠野志貴）
2位：ヌッ殺す／エン、タカくん
3位：みくるんるん♪／長門かるかん、涼宮くー
同3位：シオンちゃん大好きギマ＋α／ロブレのジュンちゃん、ギマ

◇**KOF XI 大会　6/24·10名**
優勝：歩巳
2位：手前ミソ　3位：DK

## ●ルパン122（群馬県）

◇**北斗の拳 大会　6/4·16名**
優勝：タモリ（ラオウ）
2位：ニケ　3位：ほりけー

◇**SFIII 3rd 大会　6/4·12名**
優勝：オヌ（春麗）
2位：イージー　3位：ユニオン

◇**MBAC 大会　6/18·23名**
優勝：涼宮くー（弓塚さつき）
2位：舞阪　3位：エン

◇**GGXX SLASH 大会　6/18·17名**
優勝：夕霧（ミリア）
2位：知恵の蛇　3位：エン

◇**モンスターゲート 大会　6/25·22名**
優勝：タモリ（スラッガー）
2位：フィー　3位：ユウキ

## ●ゲームセンター リンリン（埼玉県）

◇**GGXX SLASH 大会　6/3·21名**
優勝：かちーた（カイ）
2位：TOOL　3位：Tの師匠

◇**MBAC 大会　6/3·14名**
優勝：まこう（メカヒスイ）
2位：JMS　3位：コハク…かも

◇**GGXX SLASH 大会　6/10·17名**
優勝：緋（ソル）
2位：したん　3位：KC

◇**MBAC 大会　6/10·14名**
優勝：ジャス（遠野志貴）
2位：コハク…かも　3位：舞坂

◇**GGXX SLASH 大会　6/17·17名**
優勝：ユウ（ミリア）
2位：shine　3位：K'

◇**MBAC 大会　6/17·12名**
優勝：コハク…かも（琥珀）
2位：まこう
3位：ジャス　同3位：知恵の蛇

◇**GGXX SLASH 大会　6/24·19名**
優勝：Tの師匠（ザッパ）
2位：夕霧　3位：時雨

◇**MBAC 大会　6/24·14名**
優勝：コラ（レン）
2位：アルク　3位：SKS

## ●メッセ102四街道（千葉県）

◇**鉄拳5 DR 大会　6/17·14名**
優勝：トモゾウ（ポール）
2位：チャケロー　3位：バカレイヴン

◇**鉄拳5 DR 大会　6/24·13名**
優勝：椎名（デビルジン）
2位：アンノウン　3位：トミオ

## ●アミューズメントスペースUFO 八王子（東京都）

◇**MBAC 2on2 大会　6/17·32名**
優勝：アミロース（ネロ·カオス）、A.K（メカヒスイ）
2位：こつぶ、もっぷ　3位：KIL、ジョナサン

◇**GGXX SLASH 2on2 大会　6/24·36名**
優勝：下田（テスタメント）、チャン（ジョニー）
2位：涼宮ハルヒ、長門有希
3位：キュイン、ララ·サタリン·デビルーク

## ●大久保アルファステーション（東京都）

◇**第2回 旋光の輪舞 グレフ公式 関東大会店舗予選　6/4·65名**
優勝：ao（ペク·チャンポ[A]）
2位：けい　3位：謎の熊

◇**MBAC 大会　6/11·19名**
優勝：リバサバンカー（メカヒスイ）
2位：MIHA　3位：でぶい

◇**餓狼MOW 第1回フリープレイ&ランバト　6/11·24名**
優勝：まゆ（ケビン）
2位：ユーキ　3位：Charles's Wain

◇**ガンダムSEED 2on2 大会　6/18·46名**
優勝：蒼月ヨエー／タロウ（Aストライク）、まさ（ストライクR）
2位：MX／ヒッキー、サブロー
3位：竹園／サトル、ラティ2

◇**マーヴルvs.カプコン2 大会　6/25·24名**
優勝：知夢仁（マグニート、センチネル、ケーブル）
2位：ナガタ　3位：ぜの

## ●ゲームファンタジア茅ヶ崎店（神奈川県）

◇**鉄拳5 DR 大会　6/10·28名**
優勝：鬼羅愛（マードック）

## ●ゲームラボ アップル（神奈川県）

◇**WCCF〜アップルカップ〜第1部　6/10·16名**
優勝：KIRAKU5R
2位：レッドモンスターマンチェ
3位：ケンジンホセイガカカル

◇**WCCF〜アップルカップ〜第2部　6/10·16名**
優勝：VS MOMO
2位：KIRAKU5R　3位：パニーニ

◇**ドルアーガ オンライン イベント（2人タイムアタック）　6/11·10名**
優勝：Saga（カイ）、さいたま@たいよう（ワル キューレ）
2位：時雨、ターンXeo　3位：M·M、空気ヨメます

◇**QMAIII 大会 第1部　6/18·8名**
優勝：パパおかね
2位：アベル　3位：のん

◇**QMAIII大会　第2部　6/18·11名**
優勝：のん
2位：かも　同2位：アベル
3位：てぃんくる　同3位：いえがもえた

◇**アヴァロンの鍵 弐 〜定例競技会〜第1部　6/24·16名**
優勝：ニートン
2位：YUKI　3位：ハリーポッター

◇**アヴァロンの鍵 弐 〜定例競技会〜第2部　6/24·12名**
優勝：メガデス
2位：サイア　3位：メンチ@ジョニー激LOVE

## ●エリナ（新潟県）

◇**第26回 VF4 FT エリナ杯　6/17·32名**
優勝者：よっち（ジャッキー）
2位：チュラビ　3位：マス大山

## ●ゲームセンター テクノポリス（新潟県）

◇**第14回 MBAC ランダム 2on2 大会　6/11·27名**
優勝：AKN（志貴）、カネコ（七夜）
2位：TTK、ユウ　3位：RMM、十六夜

◇**第1回 キン肉マン 大会　6/12·10名**
優勝：テス（万太郎）
2位：ハリ　3位：トヨタ殺し

◇**第3回 VF4 FT なめ杯 ランダム 3on3　6/24·21名**
優勝：楓、エリーナ、ケンシロウ
2位：よっち、あき助、ミンチス

## ●アミューズメント アズプレス（富山県）

◇**鉄拳5 DR ランバト　6/23·17名**
優勝：マスター富山（クマ）
2位：SAL　3位：ピストル

## ●アミューズランド ガディス（富山県）

◇**MBAC 地域対抗戦　6/3·22名**
富山11勝　石川6勝

◇**KOF2002 ロンリーバトルファイナル　6/24·20名**
優勝：がちょ
2位：飯野 敦　3位：望月

◇**KOF'98 ロンリーバトルファイナル　6/24·14名**
優勝：がちょ
2位：イノケン　3位：バナオ

## ●ネオアミューズメントスペース a-cho（京都府）

◇**GGXX SLASH 関西ランバト4周年記念祭 第1部 レディース 大会　6/10·16名**
優勝：きあぶい（アクセル）
2位：イヅキ　3位：ユウ

◇**GGXX SLASH 関西ランバト4周年記念祭 第2部 第100回関西ランバト　6/10·196名**
優勝：コイチ（イノ）
2位：N男　3位：タケシ

◇**GGXX SLASH 関西ランバト4周年記念祭 第3部 同キャラ 3on3 大会　6/10·108名**
優勝：みりあ3人／ヲシゲ、レナ、すぅ（ミリア）
2位：893が望む永遠／カズキ、ミッチー、元空

◇**GGXX SLASH 関西ランバト4周年記念祭 第4部 記念 3on3 大会　6/11·345名**
優勝：炎のオイッスは大会用／でぃ（テスタメント）、ススム（チップ）、R.F（ファウスト）
2位：NON団／N男、ルゥ、少年
3位：大坂Bの常時槍点 IN京都／大坂B、BLEED、012

◇**QMAIII 第21回関西ランバト6/17·57名**
優勝：セレネ
2位：アイン　3位：すばるたんX

◇**SFIII 3rd 第12回関西ランバト 2on2　6/17·40名**
優勝：梅園ハルヒの憂鬱／パラパラ（まこと）、松田（まこと）
2位：さぼり／ちんた、かみぃで

◇**三国志大戦2 大会　6/18·32名**
優勝：大貝獣
2位：飛翔

◇**SF ZERO3 第63回関西ランバト 2on2　6/18·20名**
優勝：ソドム使ってる奴帰れ／インベ、マジカル
2位：Vゴ＆Vソ／アンドウ、クラッシャー

◇**GGXX SLASH 第101回関西ランバト　6/29·57名**
優勝：狛（ザッパ）
2位：R.F　3位：JTR

## ●KO-HATSU（コーハツ）（大阪府）

◇**ソウルキャリバーIII SCNランバト　6/3·16名**
優勝：あぷあぷ（ナイトメア）
2位：ZWEI　3位：中尉

◇**ソウルキャリバーIII SCNランバト第I期総合　29名**
優勝：さるすべP（セルバンテス）
2位：DC2K　3位：あぷあぷ

◇**ソウルキャリバーIII SCNランバト　6/10·15名**
優勝：DC2K（ヴォルド）
2位：さるすべP　3位：北千里雪華

◇**ソウルキャリバーIII SCNランバト　6/17·11名**
優勝：さるすべP（セルバンテス）
2位：中尉　3位：DC2K

◇**ソウルキャリバーIII SCNランバト　6/24·10名**
優勝：DC2K（ザサラメール）
2位：さるすべP　3位：カイ

## ●チャレンジャー追手門店（大阪府）

◇**第21回 MBAC 対戦交流会　6/17·16名**
優勝：KOTOKO（ネロ·カオス）
2位：とらっこ

## ●チャレンジャー関大前店（大阪府）

◇**三国志大戦 大会　6/3·16名**
優勝：紅月

◇**三国志大戦 大会　6/4·16名**
優勝：オーディン

◇**ガンダム SEED 大会　6/11·12名**
優勝：全滅ヨロシク（プロヴィデンス、ストライクBR）
2位：とりあえず

◇**GGXX SLASH 大会　6/17·19名**
優勝：ANG（闇慈）
2位：飛蝗　3位：エース

◇**GGXX SLASH 大会　6/24·18名**
優勝：けだこ（メイ）
2位：享祥　3位：白河直人

◇**ガンダム SEED 大会　6/25·12名**
優勝：ハルと愉快な仲間たち（エールストライク、イージスガンダム）
2位：もち君連合

## ●ピタゴラスMQ（和歌山県）

◇**MBAC ランバト　6/3·25名**
優勝：ゆづ爆弾（ネロ）
2位：ハギノ

◇**ソウルキャリバーIII 大会　6/4·12名**
優勝：智（カサンドラ）
2位：FIE

◇**GGXX SLASH ランバト　6/10·18名**
優勝：ZR（スレイヤー）
2位：しっきー

◇**QMAIII 2on2 大会　6/11·22名**
優勝：HMAKEN／HMAさん、KENさん
2位：カルメンのバカ来襲／かとり〜ぬ、ワルモノ

◇**ガンダム SEED 2on2 大会　6/17·14名**
優勝：ガチ／ア兵（フォース）、九十九（ストライクR）
2位：M

◇**三国志大戦 大会　6/18·16名**
優勝：悪さする
2位：新SRくれ

◇**MBAC 2on2 大会　6/23·34名**
優勝：私は‥まものを討つ者だから／川澄舞（遠野志貴）、倉田佐佑理（遠野秋葉）
2位：H2O発売日忘れてたぜ

◇**GGXX SLASH 2on2 大会　6/24·18名**
優勝：ぼっちゃまごみん／沢渡（カイ）、しっきー（ソル）
2位：ユーキ恐るるに足らず

◇**QMAIII 大会　6/25·16名**
優勝：かとり〜ぬ
2位：ワルモノ

## ●プロバックス JOYサンモール店（広島県）

◇**旋光の輪舞 ランダム 2on2 大会　6/4·12名**
優勝：偽山羊（櫻子A）、M@S@（チャンポA）
2位：Aster、くま袋　3位：赤城、リラックマー

◇**GGXX SLASH ランダム 2on2 大会　6/11·28名**
優勝：ヒラポ（イノ）、ハウ（ソル）
2位：ナギ、Ron　3位 ：まっしん、John

◇**MBAC ランダム 2on2 大会　6/18·28名**
優勝：アルティメットフォモ（ネロ）、ヒューマノイド型宇宙人（コウマ）
2位：FMS、最終兵器智代　3位：月詠、みくる厨

◇**ガンダム SEED DESTINY ランダム 2on2 大会　6/25·10名**
優勝：ヘコミンのしもべ、フェイカーのしもべ
2位：シュウ、マルス
3位：とおりすがり、サイゾウ

## ●アミューズメントスペースOPA（福岡県）

◇**ソウルキャリバーIII 大会　6/30·12名**
優勝：ナ無し（エイミ）
2位：ぎんぎん　3位：乙女

## ●アミューズメントスペースMAHODO（福岡県）

◇**SCN ソウルキャリバーIII 2on2 大会　6/3·22名**
優勝：誰か拾ってください／SYO（キリク）、愛犬ぷく（ナイトメア）
2位：ハイパーダイナマイトアトラス／CODONA、腹素子
3位：困ったらドロップキック／かがみ、だら
同3位：ねぐりじぇ／たつ、シンヤ

◇**MBAC 3on3 大会　6/10·39名**
優勝：別にアロハでも構わんのだろう？／えるに〜にょ殺（秋葉）、やらないか？（レン）、アロハ（ネロ）
2位：A連同盟／taimei、ハヤテ、X'
3位：べ、別に友達が居な（略）／ライス、悪G、橙
同3位：元山口8勢／3104、YZ@親パネ18000、信

◇**ソウルキャリバーIII 大会　6/17·23名**
優勝：愛犬ぷく（ナイトメア）
2位：かがみ　3位：壱

◇**GGXX SLASH 3on3 大会　6/24·18名**
優勝：組み立てたバーニングサンが路上に飛び出して大破したのを機に引退しますた。／うさにぃ（ジョニー）、鷹羽次郎丸（ブリジット）、鷹羽リョウ@ェロクースさん内定おめ（ソル）
2位：一撃は日常茶飯事／アオニク百烈拳、ロクース破顔拳、北斗忍者
3位：ダム＋α／マッキー、ボンちゃん、ふぇい
同3位：野口乙／よびこみ、KUSARI、GIAN

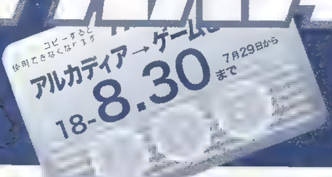
## 今月の猛者！

今月はゲームセンター テクノポリスで開催された「MBAC」のランダム 2on2 大会をご紹介。遠征組も参加したなか、見事勝ち抜いて優勝したのは地元の二人！



遠征者もいるなか、見事優勝した二人。写真左からカネコ、AKN。

# 使って遊べる!! アルカディアクーポン




夏休みの真っ最中のこの時期、行きつけのゲームセンターでもイベントが企画されているのではないかな? クーポンで練習して、イベントに参加してみよう! 夏休みが一段と楽しくなるぞ!

## アルカディアクーポンニュース

**今月の新店舗** 今月の新店舗はありません。

**加盟店募集中!** クーポン加盟店を募集しております。
ご興味をお持ちになられた店舗様、ご連絡をお待ちしております。

**みんなの意見を!** 読者の皆さんのクーポンに対するご意見をお待ちしております!

■郵送: 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部 アルカディアクーポン係
■FAX: 03-3265-7340 ■E-Mail:location@arcadiamagazine.com

**アルカディアクーポンってなに?**

下のリストにあるアルカディアクーポン加盟店舗に、右ページのクーポン券を提示することで、無料で各店舗のサービスを受けることができます。使用するごとにスタンプを押してもらい、スタンプが三つ押されたらそのクーポンは使用不能となります。
そのほかの注意事項に関しては、右ページクーポン下の「クーポン使用上の注意」をご覧ください。




マンガ:今井神

### ●アルカディアクーポン加盟店一覧

| | | | |
|---|---|---|---|
| 北海道 | アミューズメントファクトリー | 旭川市6条7丁目 | ☎0166-24-5077 |
| | クラブ セガ 札幌 | 札幌市中央区南5条西4-7 | ☎011-512-1868 |
| | ヒートアップ | 北見市北4条西3丁目 タニイビル 1F | ☎0157-26-4485 |
| 青森県 | ファイターズ K-ONE八戸店 | 八戸市鷹匠小路10-3 ゆりの木ボウル内 | ☎0178-24-9911 |
| 岩手県 | ハイテク セガ 盛岡 | 盛岡市大通2-6-11 | ☎019-623-2562 |
| 宮城県 | ハイテク セガ 仙台 | 仙台市青葉区中央1-8-38 AKビル B1 | ☎022-267-1834 |
| | ネオジオボウル 仙台名取店(フウキグループ) | 宮城県名取市飯野坂字土城堀143 | ☎022-383-1811 |
| 秋田県 | ハイテク セガ 秋田 | 秋田市東通7-4-5 | ☎018-837-5041 |
| 山形県 | カレッジスクェア | 山形市小白川町1-1-7 | ☎023-624-3344 |
| 福島県 | ハイテクランド セガ 郡山 | 郡山市西ノ内2-11-40 | ☎024-939-1411 |
| 茨城県 | ハイテクランド セガ ミナミスポーツプラザ | ひたちなか市東大島2-11-11 | ☎029-274-4124 |
| | プレビジョイカム常陸大宮店 | 茨城県那珂郡大宮町大字石沢1818 | ☎0295-52-4444 |
| 栃木県 | 宇都宮ピットイン | 宇都宮市越戸3-14-3 | ☎028-661-6917 |
| 群馬県 | アミュージアム前橋店 | 前橋市国領町2-200-6 | ☎027-237-4234 |
| | エスペランサ高崎 | 高崎市飯塚町370-1 | ☎027-364-8183 |
| | THE 3RD PLANET高崎店 | 群馬県高崎市下和田町5-3-8 メディアメガ高崎内 | ☎027-310-6611 |
| | セイタイトー新前橋店 | 前橋市小相木町558 | ☎027-255-6830 |
| | セガ ワールド 伊勢崎 | 伊勢崎市大正寺町115-1 | ☎0270-32-9775 |
| | セイタイトー前橋店 | 高崎市中尾町1351-1 | ☎027-255-0500 |
| | セガ ワールド 渋川 | 渋川市有馬字中井187 | ☎0279-23-3810 |
| 埼玉県 | HAP'1 GAME Citta UNO | さいたま市田島8-2-12 | ☎048-844-8868 |
| | HAP'1 GAME Citta' | さいたま市辻8-24-10 ホップワンスクウェア内 | ☎048-837-8021 |
| | デイトナⅢ | 川口市芝新町4-30 星野ビル B1 | ☎048-269-8119 |
| 千葉県 | DEEP | 習志野市大久保1-17-11 サカエヤビル 1F | ☎047-493-7537 |
| | アミューズメントエース津田沼店 | 船橋市前原西2-15-1 | ☎047-475-8918 |
| | ゲームセンターB-1 | 柏市旭町1-1-16 中崎ビル B1 | ☎0471-44-5597 |
| | ゲームフジ船橋店 | 船橋市本町4-40-1 | ☎047-425-6393 |
| | ハイテク セガ 柏 | 柏市柏1-1-11 丸井ビル B1 | ☎0471-63-9844 |
| | テクモピア行徳店 | 市川市行徳駅前2-17-2 TNKビル 1F~2F | ☎047-395-1119 |
| 千葉県 | ファンファン船橋店 | 船橋市本町4-5-27 | ☎047-425-9800 |
| | アミューズメントスポットわくわく | 市川市市川3-29-7 KSビル 1F | ☎047-324-8228 |
| 東京都 | GAME-NEWTON | 板橋区志村3-24-3 1F | ☎03-3558-9766 |
| | アムネット五反田店 | 品川区西五反田1-27-5 NA五反田ビル | ☎03-3495-2183 |
| | アメニティワールド エンデバー | 多摩市永山1-3-4 ヒューマックスパビリオン永山 B1~1F | ☎042-389-3461 |
| | 池袋プレイランドラスベガス | 豊島区西池袋1-22-4 | ☎03-3982-1817 |
| | クラブ セガ 秋葉原 | 千代田区外神田1-10-9 | ☎03-5256-8123 |
| | ゲームスタジオ キューブ | 板橋区赤塚2-2-18 | ☎03-3554-2261 |
| | アドアーズ サンシャイン店(※1) | 豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン 1F~3F | ☎03-3971-9601 |
| | アドアーズ 渋谷店(※1) | 渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1 1F~4F | ☎03-3496-5856 |
| | アドアーズ ミラノ店(※1) | 新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO 1F~3F | ☎03-3200-0884 |
| | アドアーズ 八王子店(※1) | 八王子市東町11-3 シグマゲームファンタジアビル B1~4F | ☎0426-48-1288 |
| | 新宿第一店ゲームオスロー | 新宿区歌舞伎町1-22-7 | ☎03-3209-5517 |
| | 立川ゲームオスロー5 | 立川市柴崎町2-2-27 立川OECビル 2F | ☎042-529-7837 |
| | トライアミューズメントタワー | 千代田区外神田4-3-10 | ☎03-5295-2345 |
| | ハイテクランド セガ 渋谷 | 渋谷区渋谷1-14-14 | ☎03-3409-4737 |
| | 原宿ゲームダブルエックス | 渋谷区神宮前1917-1 ルポンテビル 2F | ☎03-3405-4379 |
| | ビートライブ | 町田市森野1-37-8 今村ビル B1 | ☎042-710-0508 |
| | プレイランド ビッグチェリー 羽村店 | 羽村市五ノ神4-14-5 | ☎042-579-4603 |
| | プレイランドチェリー 一橋学園店 | 小平市学園西町2-13-1 | ☎042-344-7741 |
| | 池袋ギーゴ | 豊島区東池袋1-21-1 | ☎03-3981-6906 |
| | アミューズメントスペース トレジャーアイランド | 練馬区高野台2-5-11 | ☎03-3904-2010 |
| | アミュージアム大泉店 | 練馬区東大泉2-10-11 LIVIN OZ 大泉 5F | ☎03-5933-2041 |
| | アミュージアムOSC店 | 練馬区東大泉2-34-1 オズ スタジオ シティ 2F | ☎03-5933-0880 |
| | プレイランド ビッグ 東福生店 | 福生市武蔵野台1-3-2 大興ビル 1F | ☎042-553-7578 |
| | ゲームセンター リノ | 東京都中央区銀座4-8-2 三福ビル B1 | ☎03-3561-1261 |
| | キャッツアイ町田店 | 町田市原町田4-4-7 | ☎042-710-8800 |
| | よしもとゲームアミュージアム昭島店 | 昭島市田中町573-1-2 | ☎042-542-0660 |
| 神奈川県 | AMワールドフロンティア三ツ境店 | 横浜市瀬谷区三ツ境6-1 | ☎045-365-1103 |
| 神奈川県 | MUTHOS(ムトス)綾瀬店 | 綾瀬市大上1-8-15 | ☎046-770-9178 |
| | MUTHOS(ムトス)イースト | 座間市ひばりヶ丘4-605-2 | ☎046-257-2413 |
| | MUTHOS(ムトス)相模原店 | 相模原市中央2-1-5 | ☎042-776-5001 |
| | ハイテクランド セガ ブリーズ | 横浜市西区南幸2-13-22 第4宮本ビル | ☎045-313-6435 |
| | テクモピア 向ケ丘遊園店 | 川崎市多摩区登戸2755 ミノワホームズ 1F | ☎044-900-8701 |
| | ゲームオーロ 相模原店 | 相模原市相模原2-3-13 マリオン相模原ビル B1~1F | ☎042-769-9474 |
| | ゲームラボアップル | 大和市南2-2-3 | ☎046-261-7642 |
| 新潟県 | J-LAND | 新潟市万代1-1-22 | ☎025-241-2149 |
| | ゲームメイト | 新潟市花園1-1-1 | ☎025-248-2163 |
| | アミュージアム 上越店 | 上越市下門前薬島810-1 | ☎0255-45-2608 |
| | ハロータイトー新発田店 | 新発田市舟入町3-649 コモタウン内 | ☎0254-26-7877 |
| 富山県 | プレイランド 掛尾 | 富山市上袋732-2 | ☎076-424-7543 |
| | セガ ワールド 豊田 | 富山市豊田町1-21-4 | ☎076-444-9333 |
| 石川県 | P.A七尾店 | 七尾市藤野町ロー38 ナッピーモール内 | ☎0767-53-6517 |
| 福井県 | ジョイランド江守店 | 福井市江守中2丁目1508 | ☎0776-33-1900 |
| 山梨県 | アベニュー北口店 | 甲府市北口2-9-11 | ☎055-254-9565 |
| 長野県 | アミューズメントパークNASA | 長野市高田五反田1720 | ☎026-228-7434 |
| | セガ ワールド 豊科 | 南安曇野郡豊科町大字南穂高1115 | ☎0263-73-6767 |
| | レジャーランド小諸店 AQUA | 小諸市相生町1-1-7 小諸ステーションホテル 1F | ☎0267-25-0313 |
| 岐阜県 | 岐阜ギーゴ | 岐阜市日ノ出町2-20 | ☎058-264-3130 |
| | セガ ワールド 高山 | 高山市上岡本町7-7 | ☎0577-35-5077 |
| | 遊屋楽造 | 羽島市竹鼻町狐穴448-1 | ☎058-393-3979 |
| 静岡県 | GAME USA | 焼津市石津港町2-4 | ☎054-624-5237 |
| | the 3-RD PLANET ALADDIN | 富士市永田町2-99 | ☎0545-57-7777 |
| | the 3-RD PLANET静波 | 榛原郡榛原町細江2146 | ☎0548-22-7660 |
| | セガ ワールド 静岡 | 静岡市七間町4-2 静活ボウリングビル 1F | ☎054-252-3591 |
| | セガ ワールド 藤枝駅南 | 静岡県藤枝市田沼1-17-31 | ☎054-636-4416 |
| | ハイテクランド 宝塚 | 沼津市大手町5-9-20 B1 | ☎0559-62-5903 |
| | プリッズ南浜松店 | 浜松市新橋町 1956 | ☎053-442-7235 |

※1 **アドアーズは**メダルゲームコーナーのみ使用可。メダル1,000円分をお求めの方に限り、クーポン1枚につき、さらに1,000円分のメダルをサービス致します(お求めの前にクーポンをご提示ください)。
※2 **トンボグループは**メダルコーナーのみ使用可。クーポン1枚につきメダル30枚のサービスとなります。
※3 **セガ ワールド 中津は**メダル1,000円分をお求めのお客さまにプラス50枚のサービスとなります。

# 加盟店Find Out! Vol.40

## 東京都 よしもとゲームアミュージアム昭島店

**店舗情報**

住　所：東京都昭島市田中町573-1-2
電話番号：042-542-0660
営業時間：10:00～24:00

**対応ゲーム**

ビデオ

※ビデオゲームコーナーでは100円1プレイ！ どのゲームでもOKです！

**スタッフより**

最新作続々入荷予定！ 安心してお遊びください！

**Access**




JR青梅線「昭島駅」北口より徒歩3分。ショッピングセンター「モリタウン」向かい。

## 福井県 ジョイランド江守店

**店舗情報**

住　所：福井市江守中2丁目1508
電話番号：0776-33-1900
営業時間：24時間営業。年中無休。

**対応ゲーム**

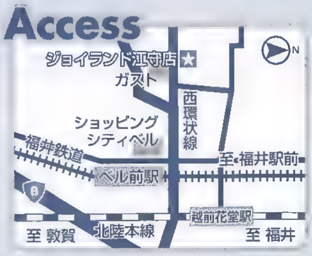
ビデオ

※1クレジットにつき、スタンプ1個使用。入荷1カ月以内の新作は対象外です。

**スタッフより**

7月1日リニューアルオープンしました。皆様のご来店、お待ちしております。JoyLand江守店HP→http://joyland.or.tp/emojo/

**Access**




京福バス福井駅前8番のりばから運動公園線(ベル前先回り)に乗り、江守中停留所下車。

---

コピーすると使用できなくなります　アルカディアクーポン

**アルカディア→ゲームセンター**

7月29日から 18-8.30まで

印　印　印

---

## クーポン使用上の注意

- 切り離したクーポンをお店の人に手渡し、スタンプを押してもらってください。そのお店でのみ、使用が可能です。また、切り離さず、本誌を持参しても使用可能です。
- 「コピーチケットではないか」と、お店の人が確認することがあります。ご了承ください。
- 何らかの加工をすると無効になります。破れた場合は無色のテープなどで補強してください。
- 同じお店では、1日1回の使用が原則です。
- お店によってサービスの内容が異なることがあります。使用前に、サービス内容についてお店に確認をしてください。
- 下の加盟店リストから、突然消えていくお店もあります。毎月加盟店を確認してからお出かけください。
- クーポン使用の際に、お店に迷惑がかかるような忙しい時間帯は控えるようにしましょう。

| | | | |
|---|---|---|---|
| 静岡県 | ミラクル静岡店 | 静岡市西中原1-7-20 | ☎054-284-0099 |
| | the 3-RD PLANET OZ | 浜松市宮竹町322-1 | ☎053-466-3387 |
| | ミラクル藤枝 | 藤枝市築地547 | ☎054-643-7796 |
| 愛知県 | PLAY SEVEN | 尾西市開明字流64-1 | ☎0586-46-7228 |
| | アミューズメントプラザ マルシン | 刈谷市池田町4-83 | ☎0566-25-5001 |
| | おもしろランドAHAHA清洲店 | 西春日井郡清洲町字一場1240 | ☎052-401-6013 |
| | セガ・デポルテ | 名古屋市中区栄1-4-5 | ☎052-222-3920 |
| | セガ ワールド 一宮 | 一宮市音羽通り3-11-30 | ☎0586-23-5125 |
| | セガ ワールド 岡崎 | 岡崎市上地3-50-4 | ☎0564-58-8986 |
| | クラブ セガ 金山 | 名古屋市中区金山町1-19-2 | ☎052-323-0121 |
| | ハイテク セガ 豊田 | 豊田市深田町1-65-1 | ☎0565-26-6777 |
| | ラ・フィエスタ豊橋 | 豊橋市広小路1-6 フェイス豊橋 B1 | ☎0532-55-6088 |
| | 遊屋楽造22 | 一宮市島崎1-2-4 | ☎0586-75-6466 |
| | プレイハード 50 春日井店 | 春日井市不二ヶ丘1-36 | ☎0568-52-8240 |
| | プレイハードファイブオー名古屋店 | 名古屋市天白区八幡山1336 | ☎052-834-8620 |
| | ゲーム塾ワンダーランドAGC | 津島市蛭間町字桝田306-2 | ☎0567-22-2522 |
| | アミューズメントクラブ サムソン常滑店 | 常滑市千代ヶ丘5-100 ユニー常滑 2F | ☎0569-34-6111 |
| 三重県 | ゲームランド おにごっこ | 松阪市平生町20 | ☎0598-26-7055 |
| | セガ ワールド 生桑 | 四日市市生桑町字川原崎299-1 | ☎0593-32-9988 |
| 滋賀県 | セガ アリーナ 浜大津 | 大津市浜町2-1 浜大津アーカス内 アミューズメント館 2F～3F | ☎077-523-7015 |
| | セガ ワールド 甲西 | 甲賀郡甲西町夏見二ツ橋356-1 | ☎0748-72-5822 |
| | アミューズメント ジャングルクラブ堅田店(フウキグループ) | 大津市今堅田2-39-22 | ☎077-573-7717 |
| 京都府 | ゲームスペース プラニー(フウキグループ) | 宇治市広野町西裏100 | ☎0774-43-9030 |
| | 西院コットンクラブ(フウキグループ) | 京都市右京区西院三蔵町12 | ☎075-595-1136 |
| | 下鴨ヒーロータウン(フウキグループ) | 左京区下鴨高木町46 | ☎075-712-4367 |
| | スーパーヒーロー山科(フウキグループ) | 京都市山科区御陵鳥ノ向町2 フウキビル 1F | ☎075-502-5765 |
| | セガ ワールド 六地蔵 | 京都市伏見区桃山町山ノ下32 | ☎075-603-3220 |
| 大阪府 | P.A天満店 | 大阪市北区天神橋4-9-5 | ☎06-6358-2068 |
| | アミューズメントパーク エルロフト(フウキグループ) | 茨木市宇野辺1-4-3 | ☎0726-23-7161 |
| | ゲームプラザOKAⅢ(フウキグループ) | 高槻市城北町2-11-2 | ☎0726-71-5123 |
| | 心斎橋ギーゴ | 大阪市中央区心斎橋筋2-2-19 | ☎06-6213-8024 |
| | タウンスポット高槻店(フウキグループ) | 高槻市西冠3-1-3 | ☎0726-75-8530 |
| | チャレンジャー追手門店 | 茨木市西安威1-5-21 | ☎0726-43-4444 |
| | チャレンジャー関大前店 | 吹田市千里山東1-14-2 | ☎06-6389-8072 |
| | チャレンジャー土居店 | 守口市土居町8-11 | ☎06-6994-7476 |
| | ハイテクランド セガ アビオン | 大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビル 1F～2F | ☎06-6645-7692 |
| | パラシオ高槻店 | 高槻市高槻町16-11 | ☎0726-84-7082 |
| | ジョイランドタイトー天六 | 大阪市北区天神橋6-4-9 | ☎06-6351-1530 |
| | プレイシティキャロットなんば店 | 大阪市中央区難波3-6-17 | ☎06-6633-8030 |
| | GAME DINO 阪急茨木店 | 茨木市永代町5 | ☎072-631-5507 |
| | GAME PLAZA オレンジハウス | 大阪市東淀川区下新庄6-9-18 | ☎06-6326-1218 |
| | アミュージアム岸和田店 | 岸和田市下松町1-3-1 ウィンディ岸和田 | ☎0724-33-9711 |
| | ビデオシティ リノ | 大阪市北区梅田1-2-2-B100 大阪駅前第2ビル B1 | ☎06-6345-6185 |
| | KO-HATSU(コーハツ) | 大阪市北区天神橋2-2-21 コーハツビル 1F | ☎06-6352-3007 |
| | ゲームセンター 葡萄屋 山本店 | 八尾市山本町南1-3-22 | ☎0729-99-4337 |
| | ゲームディーノ 枚方店 | 枚方市岡東町12-3-205 | ☎072-846-3303 |
| 兵庫県 | 三宮サンクス | 神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5 高架下404～407 | ☎078-271-0335 |
| 奈良県 | ネオ ステーション | 大和高田市高砂町6-3 | ☎0745-25-1610 |
| | キャノンショット(フウキグループ) | 奈良市二条町2-4-14 | ☎0742-35-3208 |
| | プレイハード ファイブオー奈良店 | 生駒郡三郷町立野南2-11-8 中田ビル 1F | ☎0745-32-7161 |
| 和歌山県 | K-CAT紀ノ川店 | 和歌山市湊1771-5 | ☎073-480-5111 |
| 鳥取県 | スーパーヒーロー倉吉店(フウキグループ) | 倉吉市見日町633 | ☎0858-23-5255 |
| 島根県 | ゲームスポット ハロウィン | 出雲市渡橋町1211 | ☎0853-23-0731 |
| 岡山県 | 岡山ジョイポリス | 岡山市下石井2-10-1 | ☎086-232-8790 |
| | プレイハード ファイブオー岡山法界院店 | 岡山市大和町2-4-27 スペイン広場 2F | ☎086-226-8411 |
| 広島県 | スペースV1可部店 | 広島市安佐北区可部南3-1-8 | ☎082-814-6116 |
| | スペースV1廿日市店 | 廿日市市本町4-23 | ☎0829-34-3311 |
| | ブリッズ広島店 | 広島市中区八丁堀11-6 広島パークレーン 1F | ☎082-222-8072 |
| | アミューズメント ビートル2 | 三次市南畑敷603-3 | ☎0824-62-5504 |
| 山口県 | セイタイトーメルクス店 | 山口市黒川82-1 ハイパーモールメルクス山口内 | ☎083-923-1165 |
| 徳島県 | エンゼルランド 佐古店 | 徳島市佐古2-18-6 | ☎088-653-4758 |
| | ゲームセンターりんりん | 徳島市紺屋町21-4 | ☎088-624-4343 |
| 香川県 | ゲームステージ ビート | 高松市花ノ宮町3-2-2 横井ビル 1F | ☎087-868-6007 |
| | セガ ワールド 高松 | 高松市勅使町字山王535 | ☎087-866-9526 |
| | マックスプラザ善通寺(フウキグループ) | 善通寺市中村町1798-2 マックスプラザ | ☎0877-63-4333 |
| 福岡県 | MAHODO(マホードー) | 北九州市八幡西区折尾1-12-14 | ☎093-695-0632 |
| | アカトンボ産大前店(※2) | 福岡市東区松香台2-2-2 | ☎092-662-8705 |
| | アカトンボ西新店(※2) | 福岡市早良区西新4-7-7 | ☎092-844-6553 |
| | スーパーアカトンボ香椎店(※2) | 福岡市東区香椎駅前1-10-10 | ☎092-682-0555 |
| | トンボ大橋駅前店(※2) | 福岡市南区大橋1-9-1 | ☎092-553-1081 |
| | ハイテク セガ 七隈 | 福岡市城南区七隈8-4-8 | ☎092-861-4856 |
| | Amuplats 天神 | 福岡市中央区天神3-6-35 サザンクロスビル 5F | ☎092-737-5500 |
| 佐賀県 | ゲームナイスデイ | 佐賀市本庄町大字本庄506-9 | ☎0952-25-4448 |
| 長崎県 | セガ ワールド 大村 | 大村市古賀島町383-1 | ☎0957-50-2555 |
| 熊本県 | セガ マービィー | 熊本市春日3-15-1 | ☎096-351-6229 |
| 大分県 | アミューズメントスペース31 | 大分市皆春100-2 | ☎097-523-5060 |
| | セガ ワールド 中津(※3) | 中津市沖代町1-2-16 | ☎0979-22-7833 |
| | ドリームワールド | 大分市大在中央2-8-3 | ☎097-593-5224 |
| | アミューズメントアーク中津 | 中津市東本町4-3 | ☎0979-23-6179 |
| | ファイブオー別府店 | 別府市田の湯町12-25 サンコーポジャンバル 1F | ☎0977-25-7812 |
| 宮崎県 | JR宮崎フレスタby SEGA | 宮崎市錦町107-4 | ☎0985-26-7589 |
| 鹿児島県 | スーパーゲーム チャレンジ | 鹿児島市中央町22-4 | ☎099-257-0214 |
| 沖縄県 | TSUTAYA内間店 | 浦添市宮城5 1 1 | ☎098-875-8588 |
| | アミュージアム ネーブルカデナ店 | 嘉手納町兼久 372 | ☎098-956-3409 |

※1　**アドアーズは**メダルゲームコーナーのみ使用可。メダル1,000円分をお求めの方に限り、クーポン1枚につき、さらに1,000円分のメダルをサービス致します(お求めの前にクーポンをご提示ください)。
※2　**トンボグループは**メダルコーナーのみ使用可。クーポン1枚につきメダル30枚のサービスとなります。
※3　**セガ ワールド 中津は**メダル1,000円分をお求めのお客さまにプラス50枚のサービスとなります。

# ハイスコア全国集計

## 2006年6月18日時点

「ハイスコア全国集計」は、その名の通り全国のゲームセンターでプレイされたゲームのスコア、タイムなどを集計して全国1位を明らかにするものです。
集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています（面数が同じ場合は点数優先）。
集計対象のゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。古いゲームも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。
全国のプレイヤーが記録を競うという性質上、ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準じて集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意ください。

# Get the Top Score!

### 今月の全国一位スコア

| ゲームタイトル | 部門 | スコア | スコアネーム | 店舗名 |
|---|---|---|---|---|
| ポップンミュージック14 FEVER！ | ガールDEフィーバー | 379,246 | CALM | ゲームランド おにごっこ（三重） |
| | ボーイDEフィーバー | 340,952 | さくら＋ | |
| クイズ機動戦士ガンダム 問・戦士 | | 186,600 | ニホ | ゲームブルース（岐阜） |
| くるくるカメレオン | | 69,300 | POY | ゲームブルース（岐阜） |
| ピンクスゥイーツ ～鋳薔薇それから～ | | 17,434,530 | 中野龍三 | マットマウスパートII（神奈川） |
| メタルスラッグ6 | | 75,767,480 | CYS-SAK@ 大台&引退？&移植化記念 | ゲームファンタジオ敦賀店（福井） |
| 式神の城III | 2P同時 | 11,610,607,000 | TAKE&YUKI | グッデイ21（東京） |
| | エミリオ・スタンベルク | 9,764,806,140 | 横ちん@ 中田氏希望 | |
| | バトゥ・ハライ | 11,311,217,640 | KDK-TAKEYUKI | |
| | ふみこ・O・V | 9,547,853,410 | あれがそうだったせいでこうなりました（泣 | |
| | ミュンヒハウゼン | 7,182,836,600 | 三茶鮫 | |
| | ロジャー・サスケ | 10,325,121,010 | ダメK.K ラ○ス量産化計画成功 | |
| | 伊勢 薙乃 | 10,984,597,220 | $T^{3}$-CYR-WIZ | |
| | 金 美姫 | 10,836,144,570 | よどさん | |
| | 玖珂 光太郎 | 9,832,214,170 | KACHIKUの家畜@ Jリーグカレーよ | |
| | 日向 玄之丈 | 9,523,659,990 | ⊂（´・ω・`）⊃ ラモスのおかわり阻止 | |
| 鉄拳5 DARK RESURRECTION | タイム | 0'58"13 | 次は前園JAPAN！ 2トップは城とカズ | チャレンジャー ABABA 天神橋店（大阪） |
| 北斗の拳 | サウザー | 16,903,600 | 神楽ひなた | ハイテク セガ 盛岡（岩手） |
| | トキ | 16,542,300 | | |
| | レイ | 16,454,300 | | |
| | ケンシロウ | 18,490,600 | えどっ鳩（鳥のサーヴァント） | |
| | マミヤ | 17,314,300 | 約束された勝利の剣 | |
| | ユダ | 17,446,600 | FJC 執念が足りてない | 個人申請ハイパーネオ イクタ（福岡） |
| 湾岸ミッドナイト マキシマムチューン2 | C1 外回り | 2'51"871 | なかだあき | イミグランデ 相模原店（神奈川） |
| | 新環状 左回り | 3'33"813 | | |
| スリルドライブ3 | U.S.A. | 3'19"25 | KTA@ ケイタ、フロンティアに感謝!! | 個人申請 フロンティア 三ツ境店（神奈川） |
| アウトラン2 スペシャルツアーズ | ハートアタックモード | 3,819 | hina | 個人申請 ピンクパンサーみらい平店（茨城） |
| 鋳薔薇黒 ブラックレーベル | | 199,478,800 | 解説君RAM | ゲームBOX.Q2（愛知） |

| ゲームタイトル | 部門 | スコア | スコアネーム | 店舗名 |
|---|---|---|---|---|
| ギターフリークスV2 | スタンダード | 582,254,000 | D.D.D.@誤植抜かれ記念 ハザードマン | 電脳遊園地ハリケーン鹿屋店（鹿児島） |
| パズル！虫姫たま | | 20,440,900 | BOS.U | グッデイ21（東京） |
| エスプガルーダII | アゲハ | 883,603,689 | chronoさん 9億期待してます！ | デイトナIII（埼玉） |
| | タテハ | 877,092,856 | NST-D.S.麻ぴん@ クロノ様9億マダ？ | マットマウスパート㈼（神奈川） |
| TETRiS THE GRAND MASTER3 TERROR-INSTINCT | WORLD-MASTER | 5'28"33 | 役満 国士無双和了！ 黄龍A.S | デイトナIII（埼玉） |
| | WORLD-SAKURA | 3'29"90 | にく | 個人申請セブンアイランド（神奈川） |
| メルティブラッド アクトカデンツァ Ver.A | 猫アルク | 4,542,800 | 超ドラゴンボールZはチチを使用。KOL | デイトナIII（埼玉） |
| アウトラン2 | C：Ancient Ruins | 4'15"287 | Tiny-MID | デジャヴ伊勢崎店（群馬） |
| ケツイ 絆地獄たち | 裏2周目 タイプA | 484,004,885 | ドゥーム3ミスは正直どうかと思うが…㊡㊐ | マットマウスパートII（神奈川） |
| 斑鳩 | ハード | 35,010,230 | QT難民 がっきー | 個人申請ハイテクランドセガ アビオン（大阪） |
| カプコン VS. エス・エヌ・ケイ | | 6,338,600 | 武装解除 AAZ | えの木（高知） |
| 式神の城 | ??? | 5,882,384,080 | 二番の男@ 北尾先生復活記念 | プレイシティキャロット巣鴨店（東京） |
| | 結城 小夜 | 6,617,396,820 | ON！ | 個人申請アミパラウェルカム（岡山） |
| 頭文字D ARCADE STAGE Ver.3 | 妙義右回り | 2'52"929 | RRL-渋谷英毅 | イミグランデ 相模原店（神奈川） |
| 豪血寺一族2 | 大山 礼児 | 5,471,000 | 超南アキラ | Game in えびせん（東京） |
| わくわく7 | スラッシュ | 31,356,800 | ジャスティスメン | Game in えびせん（東京） |
| | まるるん | 42,534,800 | Ⓓくん | |
| Gダライアス | ミュー | 38,119,360 | L2A-大明神 | チャレンジャー ABABA 天神橋店（大阪） |
| ジョジョの奇妙な冒険 | デーボ | 5,023,600 | 剣匠イザナム | Game in えびせん（東京） |
| ストライカーズ1945 II | 震電 | 3,294,600 | M.T | 大久保アルファステーション（東京） |
| ストリートファイター EX2 | ザンギエフ | 3,185,000 | SSC-VAP | Game in えびせん（東京） |
| ストリートファイター ZERO2 | ロレント | 4,880,200 | SSC-VAP | Game in えびせん（東京） |
| 龍虎の拳2 | テムジン | 2,389,140 | ㊙ちゃん | Game in えびせん（東京） |
| | ミッキー・ロジャース | 3,224,100 | D.I | チャレンジャー ABABA 天神橋店（大阪） |
| | リー・パイロン | 2,850,250 | | |
| ターボフォース | 新Ver. | 14,334,002（2周目6面） | まつお | ゲームBOX.Q2（愛知） |
| ヘクシオン | スラッシュ | 759,545 | SSC-VAP | Game in えびせん（東京） |
| ソニックブーム | | 10,000,000+α | OAM-MRX® | GAME 41（北海道） |

## お詫びと訂正

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| ドラムマニアV2 | スタンダード | 621,398,000 | D.D.D.@ ロビンソン祭り確定。 | 電脳遊園地ハリケーン鹿屋店 |

アルカディア7月号No.74のハイスコア全国集計において『ドラムマニアV2』のスコアが更新していないにもかかわらず掲載されていました。正しい最終スコアは上記の通りとなります（No.71掲載）。ここに訂正すると共に、プレイヤー、読者の皆さまにお詫び申し上げます。

## 講　評

■『クイズ機動戦士ガンダム 問・戦士』ですが、初回はクリアの申請は届かず。正解率と回答までの早さがスコアの決め手ですが、ほかにも連邦賜金勲章（10万点）の条件（光る宇宙を回答率100%でクリアなど）も発覚したことで、次回以降100万点台の争いになってくる可能性もありますね。

■『ピンクスゥイーツ ～鋳薔薇それから～』はBボタンを連射してランクを上げ（トップはBボタンにシンクロ30連射を付けたコンパネでのスコア達成）、敵を増やして勲章の数を増やしています。また、今回も撃ち込み点の高さが抜きん出ているレースが稼ぎ頭なのは変わっていません。今後は、ボス戦でいかに効率よく多くの敵弾を消すかが勝負の決め手になってくるでしょう。

■『北斗の拳』はコンボの進化でK.O.までのタイムが全体的に縮んでスコアが伸びています。また【ユダ】は1700万点以上のプレイヤーが3名と、ここにきて混戦模様を見せています。「FJC」氏によるとダウン追い打ちとして水流をヒットさせるタイミングが難しいそうで、現時点ではラウンドの残タイムは71秒が限界だそうです。

■『エスプガルーダII』は、気が付けばラスボスに真セセリを出現させるのが必須の時代に突入しています。スコアを出せる人間がかなり限られてきた感もありますが、今後はどうなるのか？

■『TETRiS THE GRAND MASTER3 TERROR-INSTINCT』の【WORLD-SAKURA】ですが、「WORLDルール」ではレバー下入れでブロックを落下させる時間が「MASTER」と違って大きなロスになることから、あえて手数を増やしているステージがあるとか。（全手数数は234回で、消去回数は84回のパターン）

■『ケツイ 絆地獄たち』は【裏2周目タイプA】が久々の更新。今回は残3でのスコアですが、スコアネームにもあるようにドゥームで3ミスは㊍㊕氏にとっては不本意なところでしょう。この域までくるとそうそう更新できるものではないと思いますが、期待がかかりますね。

■『斑鳩』の【ハード】は1面404万、2面597万、3面722万、4面745万、5面623万での更新。3面ラストの分裂が市販されている「斑鳩 IKARUGA Appreciate DVD」のプレイ内容から＋60万点ほど高いパターンとのことで『悔いの残らないよう、やりとげました』というコメント付きです。

■『ソニックブーム』はプレイ時間10時間、43周目5面での1000万点＋α達成です。難度はそれほど高くない（？）部類に入りますが、残機のエクステンドがエブリではないので、ノーミスゲーム独特の緊張感の中での達成に脱帽です。おめでとう！

## HIGH SCORE CLOSE UP！

### トリガーハート エグゼリカ

| 順位 | スコア | ネーム | 店舗 |
|---|---|---|---|
| 1位 | 306,543,134 | OAM-NAOKI | GAME 41（北海道） |
| 2位 | 292,741,612 | ZAP | 個人申請 アミパラ ここじゃ（広島） |
| 3位 | 281,813,199 | ちょっくらハゲズラ NMD-S2S-HIR | 個人申請 アミパラ広島店（広島） |
| 4位 | 273,719,647 | かこいさんひるねさん 足跡有難う IMY | 個人申請 辻商店（京都） |
| 5位 | 265,691,588 | ワロス | マットマウスパートII（神奈川） |

### 初回集計から3億点突破だ！

全5面とステージ数は少ないが、さまざまな新しいスコアシステムが搭載されているのが本作の大きな特徴。当然プレイヤーの注目も高く、初回から多くの申請が寄せられた。

Bボタンの”アンカーショット”は敵をキャプチャし誘爆させたり、ホールド中の敵機を盾にして敵弾を消して得点アイテムを出現させたりと、さまざまな使い方ができ、そのほか多くのボーナス得点システムとも密接な関係にある。

ちなみに、最も大きなスコア稼ぎは各ステージで条件を満たすと通常ボスの後に出現するエキストラボス”フェインティア”の存在。ここで加算されるスコアがかなり大きく、1、3面では道中のほぼすべてをショットのみで進んでアンカーシュート倍率をフェンティア戦まで残し、ここで稼ぎ切るのがキモになる。

倍率を下げないようにするため、ボスのビットは時間切れぎりぎりまでショットで壊すのだが、これがかなり難しく安定しないためプレイヤーを悩ませているようだ。

また、敵機を壊したときの得点アイテムは出現後に画面上を浮遊させておくと少しずつ大きくなるので、できるだけ泳がせてから回収した方がいい。

多くの得点要素があるためどれを重視するかは悩むところだが、ステージ道中は今のところ累計重視の方針でプレイされている模様。

なお、2面の中ボスの素点が20万点とずば抜けて高く、フリーズぎりぎりの倍率で倒すのが必須事項になっている。

※本作の集計開始の告知が遅れ、今回予告無しの集計となったことをこの場を借りてお詫び申し上げます。

# ハイスコア集計店一覧

ただ遊ばせるだけのゲームセンターではない。スコアラーという名の挑戦者たちの戦場、それがハイスコア店舗だ!

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 北海道 | GAME 41 | 札幌市東区北41条東1丁目2-15 ロイアルハイツ 1F | http://game41.web.infoseek.co.jp/ | 【営】11:00～27:00 | ☎011-751-9772 |
| 青森県 | フリーウェイ八戸店 | 八戸市長苗代4 1 20 | | 【営】9:00～24:00 | ☎0178-20-5612 |
| 岩手県 | ハイテク セガ 盛岡 | 盛岡市大通2-6-11 | http://sega.jp/location/tenpo/home.html | 【営】11:00～24:00(日・祝は10:00～24:00) | ☎019-623-2562 |
| 宮城県 | ゲームセンタードリーム | 仙台市青葉区中央2-1-17 東四ビル B1 | | 【営】9:30～21:50 | ☎022-224-1046 |
| 埼玉県 | デイトナⅢ | 川口市芝新町4-30 星野ビル B1 | | 【営】11:00～24:00(土・日・祝は10:00～24:00) | ☎048-269-8119 |
| 埼玉県 | ゲームファクトリーマグマ 川越店 | 川越市脇田町9-3 Kスクエアビル B1 | http://www6.ocn.ne.jp/~uzuraegg/magma/top.html | 【営】10:00～24:00 | ☎049-222-8839 |
| 千葉県 | ゲームビンゴ | 市川市相之川4-6-18 YKビル 1F | http://www.game-bingo.com/ | 【営】10:00～24:00 | ☎047-395-2065 |
| 千葉県 | 西千葉スターダスト | 千葉市中央区春日2-25-4 ジャンボビル 2F | | 【営】10:00～24:00 | ☎043-244-9721 |
| 東京都 | トライアミューズメントタワー | 千代田区外神田4-3-10 | http://www.try-inc.co.jp/tower/ | 【営】10:00～24:00 | ☎03-5295-2345 |
| 東京都 | グッデイ21 | 江東区北砂7-4-4 | | 【営】13:00～24:00 | ☎03-5690-0821 |
| 東京都 | 大久保アルファステーション | 新宿区百人町2-17-2 アルファビル | http://www.alpha-st.co.jp/index2.html | 【営】10:00～25:00 | ☎03-5330-8595 |
| 東京都 | AMUSEMENT LAND Kentagon | 新宿区百人町1-10-7 | http://www6.ocn.ne.jp/~am-seiko/ | 【営】10:00～25:00 | ☎03-5386-2460 |
| 東京都 | AMUSEMENT LAND Kyontagon | 新宿区百人町1 18-11 | http://www6.ocn.ne.jp/~am-seiko/ | 【営】10:00～25:00 | ☎03-5330-6226 |
| 東京都 | プレイシティキャロット巣鴨店 | 豊島区巣鴨1-15-1 ミヤタビル B1～B2 | | 【営】10:00～24:00 | ☎03-3943-6735 |
| 東京都 | ゲームスタジオキューブ | 板橋区赤塚2-2-18 | | 【営】10:00～24:00 | ☎03-3554-2261 |
| 東京都 | Game in えびせん | 練馬区旭丘1-75-12　ヤジマビル 2F | http://www.ebi-cen.com/ | 【営】11:00～24:00 | ☎03-6909-4776 |
| 神奈川県 | マットマウスパートⅡ | 川崎市中原区新城1009 久我ビル 1F | http://www.matmouse.jp/ | 【営】14:00～24:00(土・日・祝は12:00～24:00) | ☎044-751-8570 |
| 神奈川県 | イミグランデ 相模原店 | 相模原市東淵野辺4-15-1 | | 【営】10:00～24:00(土・日・祝は9:00～24:00) | ☎042-753-8881 |
| 新潟県 | ロングラン万代 | 新潟市万代1-1-26 | | 【営】10:00～24:00 | ☎025-245-0202 |
| 岐阜県 | ゲームブルース | 大垣市高屋町1-43 第一ビル 1F | | 【営】10:00～24:00 | ☎0584-82-6196 |
| 愛知県 | ゲームBOX.Q2 | 名古屋市中村区則武1-16 8 第一Uコーホ 1F | http://nmt.cside.com/q2/ | 【営】9:00～24:00 | ☎052-452-0920 |
| 愛知県 | GAME-COLLEGE | 愛知郡長久手町山越110 | http://www.college1.co.jp/index.html | 【営】11:00～24:00 | ☎0561-61-1439 |
| 愛知県 | 天野スポーツのゲームコーナー 天野ゲーム博物館 | 西尾市高砂町41番地 | http://amano_museum.at.infoseek.co.jp/ | 【営】9:00～24:00 | ☎0563-56-7953 |
| 愛知県 | ハイテク セガ 豊田 | 豊田市深田町1-65-1 | http://www.sega-am.jp/ | 【営】10:00～24:00 | ☎0565-26-6777 |
| 三重県 | ゲームランド おにごっこ | 松阪市平生町20 | http://ip.tosp.co.jp/i.asp?i=sushirow | 【営】13:00～23:00 | ☎0598-26-7055 |
| 京都府 | GAME's WiLL | 京都市左京区一乗寺高槻町20-1 | http://www.gameswill.co.jp/ | 【営】10:00～24:00 | ☎075-711-1435 |
| 京都府 | GAME'S MILK | 宇治市大久保町北ノ山101-5 | http://www.milk.uji.kyoto.jp/ | 【営】8:30～24:00 | ☎0774-44-5770 |
| 大阪府 | チャレンジャー ABABA天神橋店 | 大阪市北区天神橋3-8 23 コア扇町ビル 1F | | 【営】9:00～24:00 | ☎06-6357-6677 |
| 大阪府 | アミューズメントスタジアム豊中 | 豊中市玉井町1-1-1 エトレ豊中 205号 | | 【営】10:00～24:00 | ☎06-6857-5700 |
| 和歌山県 | ピタゴラスMQ | 和歌山市加納319-1 | http://pita-mq.com/ | 【営】10:00～24:00 | ☎073-472-3566 |
| 島根県 | ゲームスポットハロウィン | 出雲市渡橋町985-3 | http://www.harolapi.com/ | 【営】10:00～24:00 | ☎0853-23-0731 |
| 高知県 | えの木 | 高知市旭町3-104 | | 【営】10.00～24:00 | ☎088 825-3293 |
| 福岡県 | モンキーハウス本館 | 福岡市中央区六本松2-6-7 | http://fukuoka.cool.ne.jp/gmcth/index.shtml | 【営】10:00～24:00 | ☎092-731-0052 |
| 福岡県 | サブカルチュア | 筑紫野市二日市北1-2-3 黒崎ビル | | 【営】9:00～24:00 | ☎092-922-9010 |
| 長崎県 | ゲームスポット大橋 | 長崎市大橋町7-17 森田ビル 1F～3F | | 【営】8:00～24:00 | ☎095-845-9619 |
| 熊本県 | ゲームプラザ・ショールーム | 熊本市黒髪5-4-62 | http://www.eurus.dti.ne.jp/~shimada/ | 【営】10:00～24:00 | ☎096-343-9831 |
| 熊本県 | SPOLA九品寺 | 熊本市九品寺5-10-15 | | 【営】10:00～27:00 | ☎096-372-5700 |
| 鹿児島県 | プレイシティ中央町店 | 鹿児島市中央町34-10 | | 【営】8:00～24:00 | ☎099-252-8884 |
| 鹿児島県 | 電脳遊園地ハリケーン鹿屋店 | 鹿屋市本町9-16 ハリケーンビル 1F | http://hurricanekanoya.fc2web.com/ | 【営】24時間営業 | ☎0994-41-4188 |

## ハイスコア通信

**●GAME 41 (北海道)**
『トリガーハート エグゼリカ』306,543,134/ALL/OAM-NAOKI/エグゼリカ使用/トライゴン(連付)/2,726,270/ALL/性戦士☆レモン男爵/早く復帰してねなおくん　by店

**●ハイテク セガ 盛岡(岩手県)**
店舗枠が無くなって久しいですが、誌面に載らなくてもスコアを申請してくれる方が増えてうれしい限りです。

**●ゲームファクトリーマグマ 川越店(埼玉県)**
『トリガーハート エグゼリカ』の修正ロムが出て、これで心おき無く稼げますね(笑)。ビデオ撮りもできますので、よろしくお願いします!

**●トライアミューズメントタワー (東京都)**
『式神の城Ⅲ』スコトラお疲れ様でした。当店で申請してくれた方に感謝!! ビデオ撮りで遠征してくれた方にも感謝です。
※『旋光の輪舞SP』2台入荷予定です。ビデオは『式神』から『輪舞』に替わります。

**●大久保アルファステーション(東京都)**
新作『機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連合vs.Z.A.F.T.Ⅱ』を入荷しました! 7月下旬には、3セット(12筐体)が1プレイ50円で稼動します! ぜひ、ご来店ください!

**●Game in えびせん(東京都)**
5月にオープンしたお店です! 基板の持ち込み、入れ替えOK! スコアラー御用達の店ですので、ぜひ遊びに来てください!

**●マットマウスパートⅡ(神奈川県)**
『バーチャファイター 5』入荷予定です。この号が出ているころには稼働間近!? 皆さまのご来店お待ちしております。

**●ロングラン万代(新潟県)**
ワールドカップで寝不足気味の中これを書いてます……。ゲーム関係ないし……。あ、『機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連合vs.Z.A.F.T.Ⅱ』が絶賛稼働中になってるはず!! お楽しみあれ!!

**●ゲームBOX.Q2 (愛知県)**
最近止まるゲームが多いですね。困ったもんです。

**●ハイテク セガ 豊田(愛知県)**
レトロゲーム常設20台。リクエストは当店コミュニケーションノートまで。

**●チャレンジャー ABABA天神橋店(大阪府)**
台数は少なめですがシングルOLDゲーム定期的に入れ替えしてます。近くに寄られた際にはぜひお立ち寄り下さい。/ FREEZIN'氏ご来店ありがとうございました。またイベント時に遊びに来てください(笑)。

**●ピタゴラスMQ (和歌山県)**
暑い! 暑いですが暑さに負けないラインナップでMQも対抗! スプーに負けないインパクト入荷でスパークだ!

**●えの木(高知県)**
クイズ『マジカル頭脳パワー』、『クイズ殿様の野望』が入荷!! 「学問」って勉強やん。学問ばっかり出してきたらええやん。ほんなら解けんやん。そればっかりやったらええやん。

**●ゲームスポット大橋(長崎県)**
こんばんはみのもんたです!! 長崎で行なわれた世界ゲーム三大大会の結果発表は…… (無表情・そしてCM)来月になっちゃいました。ゴメン! by ファイナルアンサー

**●プレイシティ中央町店(鹿児島県)**
この通信が掲載されているころにはガンダムの新作が盛り上がっていると思います。狭い店ですが、一人ひとりのお客様に喜んでいただけるように、これからも頑張りますのでよろしくお願いいたします。

**●電脳遊園地 ハリケーン鹿屋店(鹿児島県)**
8月6日は『ストⅢ3rd』大会をやります。来られた方には、店員が立ち2回転でお迎えします(笑)。 by D.D.D

## ハイスコア店舗 CLOSE UP!

～さらなる戦場を求める挑戦者たちへ～

### Game in えびせん

■ 東京都練馬区旭丘1-75-12　ヤジマビル2F
■ TEL:03-6909-4776
■営業時間:11:00～24:00
■URL:http://www.ebi-cen.com/




基板の持ち込み、入れ替えOK! 連射装置等完備! タイムレンタルはもちろん、驚きのマンスリーレンタルもやっております! 基板ラインナップ、詳しいサービス内容はHPをご覧くださいませ。「Game in えびせん」は本気のスコアラーを応援しております!!

# HI-SCORE

## 来たれスゴ腕プレイヤー。君の参加を待ってるぞ！

"ハイスコア全国集計"のコーナーに自分の出したスコアを申請するには、掲載されているお店に行ってハイスコアを出すか、行き付けのお店でハイスコアの確認をしてもらい、ハガキを使って個人申請するという二つの方法があります。

ゲームの腕に自信のある方からの申請をお待ちしております。

**ARCADIAMAGAZINE.com**

アルカディアHPでは「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」などハイスコア集計に関する情報を随時更新しています。

PC　http://www.arcadiamagazine.com/
i-mode　http://www.arcadiamagazine.com/i/

最新ゲームのルールと既存ゲームの追加・変更ルール

### METALSLUG 6

キャラ別に【マルコ】、【フィオ】、【ターマ】、【エリ】、【ラルフ】、【クラーク】の6部門をスコアで集計します。
※選択するモードは問いません。
■工場出荷設定［HERO：03、DIFFICULTY：4、PLAYTIME：60］

### トリガーハート エグゼリカ

【エグゼリカ】、【クルエルティア】の2部門をスコアで集計します。
■工場出荷設定［PLAYER STOCK:3、BOMB STOCK:2、EXTEND TYPE:50,000,000/100,000,000PTS］

### DanceDanceRevolution SuperNOVA

【SINGLE】のスコア1部門で集計。
※選択する曲、カードの使用は問いません。
■工場出荷設定［DIFFICULTY LEVEL：4：MEDIUM、STAGE：3、GAME OVER DURING SONG：ON］

### 機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連合vs.Z.A.F.T.Ⅱ

【シングル】、【チーム】の2部門をスコアで集計します。
※使用機体、コースは問いません。チームのスコアは1P、2Pのスコアをそのまま記入してください。
■工場出荷設定［DIFFICULTY：4、DAMAGE LEVEL：2、MAX TIMER：180］

### Virtua Striker 4 Ver.2006

一人用プレイを【得失点差】で集計します。
※カードの使用、チーム選択は問いません。
※前バージョンは集計を打ち切り、新バージョンに移行します。
■工場出荷設定［GAME DIFFICULTY：NORMAL、VIRTUAL TIME：REAL、TIME SET（COM）：1'30"、G-GOAL TIME（COM）：OFF］

## 君もチャレンジ　ハイスコア

**■申請方法**

①左ページに掲載のハイスコア集計店でスコアを出し、お店の人に申請してもらう。詳しくはお店に問い合わせのこと。
②右下の個人申請用紙を141％に拡大コピーして切り取る。そこに必要事項を記入して官製ハガキに貼り付け、当コーナーあてに送る。

〜注意　個人申請用紙をご利用の皆さまへ〜

個人申請用紙を使用してハイスコアを申請する場合は、ゲームセンターの「名前」「電話番号」「住所」に加え、店長の名前を記入してもらい、店長名が分かる印鑑を捺印してもらってください。店長名と捺印が無い申請は集計対象外となります。

スコアを申請する際は、プレイする前に署名・捺印をしてもらえるかどうかを確認することをおすすめ致します。
※店長名の印鑑の代わりに店名の印鑑が押されていても、集計対象外とします。

**次回集計**
（アルカディア11月号掲載）は
**2006年8月20日（日）**
までに出されたスコアで、
8月23日（水）当日消印まで有効です。

**■スコア申請のルール**

1：申請は1クレジット完全一人プレイであり、店員またはハイスコア担当者に確認されていること（部門によっては二人になる場合があります）。
2：難易度など、スコアやプレイ内容に影響のある設定は、工場出荷設定（ゲーム基板が製造工場より出荷されたときの状態や設定）と同じであること。
3：プレイをする筐体の改造は、次のもの以外は認めない。
・ボタンに対する連射装置（シンクロ、アナログを問わず、交互連を含む）
・複数ボタンの同時入力を一つのボタンで行なうもの
　どちらの改造も、使用した場合は申請用紙にその旨（連付き、同付きなど）を記述すること。なお、上記以外の改造を使用した場合、原則としてスコア申請の対象とはならない。
4：大型筐体ものの改造は原則として禁止。
※ルール3、4ともに、1995年12月以前に集計を開始されたゲームに関してはこの限りではない
5：スコア、面数、集計部門名、キャラ名、筐体の改造内容などはすべて正確に記載されていること。
※ハイスコアは原則として面数優先。面数が同じ場合は点数の高い方が上位になる。例えば、300万点で面数が4面の申請と、280万点で面数が5面の申請では、後者の勝ちとなる。

対象にしているゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。古いゲームのハイスコアも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。

**ハイスコアのあて先は**
**〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1**
**（株）エンターブレイン アルカディア編集部**
**「全国集計ハイスコア」係**
**※ハガキの表に住所、氏名、年齢、電話番号を忘れずにご記入ください。**

### ハイスコアの問い合わせは　E-Mail、FAXをご利用ください

現在集計中のスコア内容をはじめ、稼ぎのテクニックなど、ハイスコア申請で公平さを欠くような質問にはお答えできません。直接ルールとは関係の無いご意見、ご感想に関しましても返信できない場合があります。ご了承ください。
※お寄せいただいた質問はアルカディアHPに掲載させていただくことをご了承ください。

**■E-Mailでのお問い合わせに関して**
あて先
hi_score@arcadiamagazine.com
※メールタイトル（subject、件名）には必ず「ハイスコアに関する質問」と明記してください。

**■FAXでのお問い合わせに関して**
問い合わせFAX番号
03-3265-7340

質問をお寄せいただく場合、氏名／住所／電話番号／返信用メールアドレスまたはFAX番号を必ず明記ください。また、電話でのお問い合わせには一切お答えできません。お問い合わせはE-MailまたはFAXにてお願い致します。

### 個人申請記入用紙

ゲーム名　　　　集計部門（キャラ・コースなど）
スコア（タイム）
面数　　　　難易度
備考
達成日　　年　　月　　日
得点効率・稼ぎのポイントなど（できるだけ詳しく）
ゲームセンター　名前
　　　　　　　　電話
住所　都道府県　市郡区
スコアネーム（最大20文字）
以上のスコアを記録したことを証明します。
店長　　　　印
このほかに個人申請がある場合　申請枚数（　　）枚
※ハガキの表に住所、氏名、年齢、電話番号を忘れずにご記入ください。

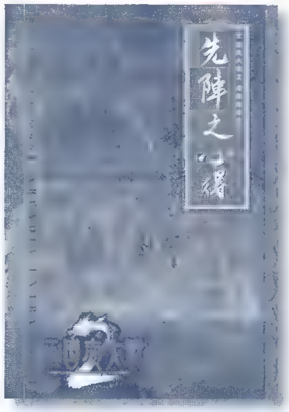
今すぐ買える!!

# アルカディアエクストラ

## バックナンバーリスト

ここでは、これまで発売されたアルカディアエクストラの中から、すぐに購入可能なものをチョイス！　なお、ここに掲載されていないものは在庫僅少なので、お問い合わせの上ご注文ください。

### ARCADIA EXTRA Vol.31
### 三国志大戦2 遊戯指南書 先陣之心得




**価格**：1,200円(税込)
**雑誌コード**：61954-24

ゲームの基礎知識とすべての武将カードについての詳しい解説を掲載。上達のコツについて丁寧に説明しているので、これから『2』を始めようという君主は必読だ。また、デッキ紹介や群雄伝の攻略も充実しているので、『1』から継続してプレイしている君主も見逃せない内容になっているぞ！　乱世を勝ち抜きたいならば、これを読まない手は無い！

### ARCADIA EXTRA Vol.30
### 鉄拳5 DARK RESURRECTION 攻略本 拳魂一擲




**価格**：1,554円(税込)
**雑誌コード**：61953-87

新キャラ三人の全技を写真付きで解説しているほか、全キャラの新技や立ち回り、空中コンボ、アイテムまで余すところ無く紹介している。

### ARCADIA EXTRA Vol.28
### THE KING OF FIGHTERS XI CONQUEROR'S GUIDE



**価格**：1,449円(税込)
**雑誌コード**：61953-71

タイムリリースキャラを含む全キャラを徹底攻略! セービングシフトやドリームキャンセルなどのシステムも詳細に解説。本作を遊び尽くすためには必携の一冊といえよう!!

### ARCADIA EXTRA Vol.26
### GUILTY GEAR XX SLASH BEAT ENCYCLOPEDIA



**価格**： 1,449円(税込)
**雑誌コード**： 61953-66

全キャラクターの技表や対戦攻略はもちろん、各種データを網羅！　新キャラである聖騎士団ソルやA.B.Aの描き下ろしイラスト、初公開となる設定原画も掲載しているぞ。

### ARCADIA EXTRA Vol.25
### THE IDOLM@STER PLATINUM ALBUM




**価格**： 1,600円(税込)
**雑誌コード**： 61953-61

多数の描き下ろしイラストを、キャラデザの窪岡先生が担当！　完全アクセサリーリストやコスチュームリスト、設定資料も充実!! プロデューサー必携の書といえるだろう！

### ARCADIA EXTRA Vol.23
### アヴァロンの鍵 弐 鍵聖戦 魔導の夜明け



**価格**：1,575円(税込)
**雑誌コード**：61953-56

プレイヤーキャラのルーツを紐解く書き下ろしストーリーに加え、全カード解説&開発者のコメントなどを収録。特別付録はEXカード【ワルキューレゼロ(Utakata)】!!

### ARCADIA EXTRA Vol.22
### NEOGEO BATTLE COLISEUM MASTER GUIDE




**価格**： 1,554円(税込)
**雑誌コード**： 61953-57

全技の写真付き解説に加え、攻略・研究に欠かせない技数値データも完全収録。設定原画やエンディング集など、貴重な資料も満載でお届けするぞ！

## アルカディア本誌・アルカディア エクストラ通信販売のご案内

**書店での購入方法**

アルカディアエクストラが見付からない場合は、書店店頭にて欲しいタイトルと雑誌コードをお伝えください。書店にてご注文いただきますと、到着までお時間は必要ですが送料がかかることなく店頭で商品を受け取ることが可能です。

**定期購読のご案内**

近所の本屋さんでアルカディアが見付からない！　そんなときは定期購読をご利用ください。確実に手に入れることができます。ARCADIAの1年間の定期購読料金は8,760円。(1冊650円×年間12冊＝7,800円)＋(80円【送料】×年間12冊＝960円)＝8,760円。

詳しくは右記お問い合わせ先までご連絡ください。

**通信販売での購入方法**

エンターブレインWebサイト(http://www.enterbrain.co.jp/)から、エンターブレインストアにアクセスし、希望商品を検索の上、注文してください。この場合規定の送料が発生しますのでご了承ください。なお、ここに掲載されていないバックナンバーは在庫僅少です。弊誌Webサイト(http://www.arcadiamagazine.com/)でタイトルを確認し、cs@eb-store.com までお問い合わせください。

**通信販売・定期購読のお問い合わせ先**

**エンターブレインストア**
メールアドレス　cs@eb-store.com
お申し込みの詳細はWebサイトにも掲載しておりますので、そちらも併せてご覧ください。
**カスタマーサポート**(お電話によるお問い合わせ)
電話番号：0570-060-555

## 猿渡編集長の

第二十四回「夢先案内人」

# 房総ゲーセン狂騒曲

**「ぶっちゃけイベントで忙しいのは俺じゃないんで、早く原稿ください」と、またもや追い込みをかけられている編集長が、ネットワークゲームの実情から感じた未来とは？**

**猿渡**「先日、弊社にて家庭用ゲームソフトですがイベントをやりました」

**ぶっちゃけ先生**「ぶっちゃけ『モンスターハンター2』じゃろ？」

**猿渡**「いや、別にタイトルを隠そうと思ってるわけじゃないので、ぶっちゃけるとかそういうことじゃないんですが」

**ぶっちゃけ先生**「ぶっちゃけ、イベントとしてはどうじゃった？」

**猿渡**「まぁ、大会というよりはイベントという色合いが濃いので、ゲームにおけるテクニックなどを事細かく取り沙汰して優劣を……という感じでもなかったんですが、それなりに楽しかったですよ」

**ぶっちゃけ先生**「だから、そこをぶっちゃけてみー」

**猿渡**「いや、だからぶっちゃけるも何も、普通に面白かったわけですわ」

**ぶっちゃけ先生**「ぶっちゃけ、アーケードのネタじゃないっつー段階で、問題じゃな」

**猿渡**「いや、何とかここからアーケードの話題につなげます！」

●

というわけで、先日行なわれた『モンスターハンター2』（PS2版）のイベントにおいて——決して無理やりではなく——アーケードの話題と相関させながら思うことが多かった。

司会者によるトークのワンシーンで「来場者の方で、ネットワークではなくシングルプレイの人（つまりネットにつながずプレイしてる人）はいますか？」の問いに、挙手した来場者が半分近くも居た。いや、半分前後というか、半分以上というか、そんな感じ。

これには正直驚いた。本作は、協力型ネットワークゲームとして好評を博し、大ヒットしたソフトで、システム面でも複数人で一長一短を補うような雰囲気が強い。それにもかかわらず、シングル（ソロ）プレイをしている人が相当数いる事実。しかも、こうしたイベントに積極的に参加するようなコアユーザーであれば、そのゲームを骨までしゃぶり尽くしているはず……つまりネットワークモードは絶対にプレイしていると思いきや、実はそうではないギャップ。

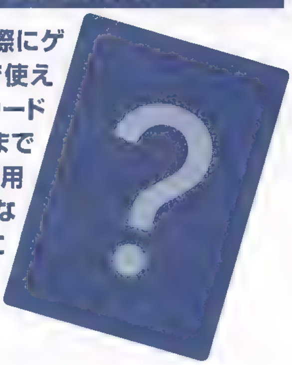
勝手な推論だが、これはまだまだネットワークゲームに入り込めないユーザーの多さを指し示しているのではないだろうか。そしてあるプレイヤーが語るには、知ってる人同士で誘い合って始めることができないと、ネットワークゲームはやりにくい、との意見。開発者の言葉にもヒントがあった。ネットゲームは「始めにくく、やめにくい」こと。そのハードルを下げたかったらしい。

旧来からアーケードゲームは「100円で始めやすく、200円目を入れなければやめやすい」というものになっている。アーケードという環境ほど「始める」ことのハードルが低い環境は無いだろう。そこから始められるネットワークタイプのゲームに、ふとした瞬間根拠の無い未来が垣間見えた気がしたのだ。

# 次号予告

**特別付録**

**『QOD2』EXカード**



**2号連続!!　実際にゲームセンターで使える、「QOD2EXカード」を封入！　これまでに無いほど超実用的なEXカードなので絶対に手に入れよう！**

**暑い夏でも寒くなる（笑）。ガチ攻略満載**

**機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連合 vs. Z.A.F.T. II**（バンプレスト）

**仁義ストーム The Arcade**（アトラティーバ・ジャパン）

**Virtua Fighter 5**（セガ）

**三国志大戦2**（セガ）

**旋光の輪舞SP**（グレフ／セガ）

**ほか掲載タイトル多数！**

**次号10月号は　2006年 8月30日（水）発売予定**

**予価690円（税込み）**

※内容は予告無く変更する場合があります。

# 投稿募集

**メールでの投稿あて先**

■アフロ文字ネタ投稿
afro@arcadiamagazine.com

■アフロイラスト投稿
afro_cg@arcadiamagazine.com

■猛者通信 ドス瓢
mosa@arcadiamagazine.com

■ゲーパロ館
dohjin@arcadiamagazine.com

■ハイスコア全国集計
hi_score@arcadiamagazine.com

■ビート・レイジング投稿
beatraizing@arcadiamagazine.com

■その他店舗に関する募集あて先
location@arcadiamagazine.com

■そのほかのコーナーへの投稿
post@arcadiamagazine.com

■WWW管理者あて
webmaster@arcadiamagazine.com

■アルカディアに関する問い合わせ先
arcadia2005@arcadiamagazine.com

**郵送でのあて先**

〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部（各コーナー）係

※投稿の際は、住所・氏名・P.N.を忘れずに！
10月号（2006年8月30日発売予定号）への投稿は締め切りました。
11月号（2006年9月30日発売予定号）への投稿もよろしくお願いします！

**各コーナーへの投稿締め切り**

**11月号／8月14日（月）必着**
**12月号／9月15日（金）必着**

# 編集後記

●全国の『連ザII』プレイヤーの皆さん、大変申し訳ありません！『機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連合vs.Z.A.F.T.II』ムックの発売が延びてしまいました。しかしスタッフ一同、本当に気合いを入れまくって鋭意制作中です。その分、じっくり読んでもらえるような内容になっています。今作はコスト帯ごとの機体のバランスが素晴らしく、非常に優れた対戦ゲームになりました。どの組み合わせが強いのかという回答を求めて、この先まだまだプレイヤーの試行錯誤が続いていくことでしょう。シリーズ最強の素晴らしい作品になっていると思いますので、ムックのデータや攻略を参考にして、ゲーセンで対戦しまくってください！（マコ〜ル・バジル〜ル）

●この号が出るころには、世間は夏休み。こうした機会にこそ、ぜひ行ったことがない町の行ったことがないゲーセンに足を運んでみてほしい。そうした体験こそ、何よりも自身の血となり肉となることもあるからだ。（猿渡）

●いよいよ「連ザII」が稼働。渋谷に見にいってみると、長蛇の列で大変な騒ぎ。諸般の事情でシリーズのムックを出せてこなかったが、やっと念願かなってムックが出せることに。これで大会があれば万々歳なんだけど。（杉田）

●カードゲーで遊ぶ際、予備をどれぐらい持ち歩く？　野球道具一式が入るほどの鞄に複数タイトルのカードを詰めていた兄ちゃんを見てふと思った。想像していたよりは複数タイトルで遊んでいるみたい。よし、もっと遊ぶぞ！（霜田）

●ついに『QoD3』が発表されましたね！　某ムックで多忙を極め、最近はキルマチにも参加できなかったけど、画面を見て大興奮&モチベ急上昇!!　といいつつ、まだ忙しくて休日すら皆無そしてこの諦念……。（イタキョ〜）

●まだまだやってます『三国志大戦2』。地元は長期ブランクからの復帰や『2』デビューの人が結構居るんですが、やはり積み重ねの差は大きいですね。ベテラン勢はもちろん、彼らにも有用な記事を作っていきたいです。（河野）

●セガのプライベートショーに行ってきました。お薦めは何といっても『OutRun2 SP SDX』！　カップルには超お薦め！　騙されたと思って、発売されたらぜひ遊んでみてください。良いトコ見せるチャンスだぜ！（おじゃ）

●ここしばらくは「連ザII」漬けで、ignited-イグナイテッド-や君は僕に似ているが耳から離れません。もうすぐ発売のムックには、シリーズの攻略で有名な「修正所」の中の人が調べた、詳細なデータが満載！　ヤバイ！（&ぅ）

●今月は猛烈に忙しかったんですが、「WCCF」のレアカードを見たら癒されました。メッシやジュニーニョといった初登場選手もいいけど、個人的にはデルピエロのレアカード化がうれしかった。でも8落ちなのか？（野口）

●新作が出るごとに革新を繰り返してきたバーチャシリーズ。ビッグタイトルだし、筐体や課金周りも含めて今後発売されるゲームに影響が大きそう。『5』も盛り上がってアーケードシーンを引っ張っていってほしいですね。（上野）

●『バーチャ5』が稼働開始！　最近はゲームをやる時間が無かったので、落ち着いたらガッツリやり込みたい。事前にいろいろな意見を聞いてはいたが、触ってみたら「理屈抜きに面白い」。こりゃ「やる」の一択です！（岸）

●この7月に東京ジョイポリスとナンジャタウンが開園10周年を迎えました。奇しくも自分はゲーメスト時代にナンジャタウン開園の取材に行っていたりするので何だか感慨深いです。皆さんにもぜひ足を運んでほしいですね。（花澤）

●「タッチでズノー」がおもしろいです。タッチで起こしたそばから眠りだす動物たちが笑えます。大勢でゲーセンに行ったときは特におすすめですね。ちょうど脳を鍛えるゲームがブームですし、ぜひ遊んでみてください！（及川）

●「QoD Ver.3.0」をプライベートショーでプレイしてきました。初プレイだったのですが、フィールドを右往左往しつつも、思わずハマってしまいそのまま「Ver.2.0.2」を始めている自分が居ました。今から稼働が楽しみです。（永田）

# 奥付

## 本誌に関するご質問とお問い合わせ

本誌に関するお問い合わせは、下記の電話番号およびメールアドレスまでお願い致します。当編集部にてお答えできるのは、月刊アルカディア誌面、当編集部主催イベント、当編集部関連商品についてのお問い合せに限ります。新作ゲーム情報やゲーム内容につきましては、当編集部より公開できる情報はすべて誌面に掲載しておりますので、それ以上の内容については一切お答えできません。

■電話でのお問い合わせ先
カスタマーサポート**0570-060-555**
（土・日・祝祭日を除く 12:00〜17:00）

■E-MAILでのお問い合わせ先　メールアドレス
**arcadia2005@arcadiamagazine.com**
※メールアドレスが変更されました。ご注意ください。

※E-MAILでお問い合わせの際は、①「内容説明的な表題(Subject)」②「お名前」③「該当商品名」④「該当ページ数」⑤「お問い合わせ内容」を明記の上、送信してください。不備がございますと、返信ができない場合がございますのでご了承ください。特に無記名のメールには返信しておりません。また、フリーメールアドレスからのメール、およびHTML形式のメールは迷惑メールと判定され、正常に受信できない場合がございます。ご注意ください。


## STAFF

■発行人　浜村 弘一
■編集人　松本 秀寿
■編集長　猿渡 雅史
■アートディレクター　大里 浩二（株式会社THINKS NEO）
■副編集長　杉田 哲朗
■デスク　霜田 和人
■編集スタッフ　伊丹 恭／河野 淳一／野口 晶／安藤 慶祐／高橋 誠／小沢 正／上野 真嗣／岸 俊行／花澤 貴宏／及川 司／永田 秀幸
■編集協力（五十音順）　亀山 秀明／赤男／age／飛鳥／アストロ／伊勢猫／FAG／MVP／おおさか／大須晶／OYZ／カイゼルちくわ／閃屋／栗田／GrayZone／黒鉄タカスエ　京城／小山 祥之　C・LAN（トリスター）／ショウ／庄司卓／新丸一／たてしゅ／田渕健康（トリスター）／垂れ／タンカー　ちび太／ちゃっきー／ニクマン／パチ　罰帝　華火靈／ハメコ。／ヒョン　fan114　福田柵太郎／マンボウ／マンモス丸谷／ミスター／モミアゲ／矢永／ユウ／養老彰
■デザイン　久保田 シンヤ／野中 郁子／安井 朋美／大渕 重敬（株式会社THINKS NEO）
■タイトルロゴ&表紙デザイン　福島 トオル（Smile Studio）
■制作協力　藤原 城嗣
■フォトグラフ（五十音順）　草野 直也／小森 大輔／中川 有紀子／永山 亘／新妻 和久／堀内 剛／雪岡 直樹／和田 貴光／（Studio T）
■イラスト（五十音順）　天野シロ／今井 神／オイコ／閃屋／斉藤コーキ
■業務部　青木 孝道／割石 芳司
■営業部　後藤 剛／堂前 秀隆／中村 宣忠／廣原 洋祐
■広告部　水本 九州男／原川 朗広／八田 竜馬／樋口 尚子
■編集総務　須藤 史紀／髙木由美子／山内ユリコ


## お詫びと訂正

●アルカディア2006年7月号（No.74）100〜101ページ「ソウルキャリバーIII アーケードエディション」におきまして、キャラクター別攻略「アイヴィー」、「セルバンテス」、「マキシ」の記事内で、一部「●」（くろまる）で表記されている部分がございました。正確な表記は「Ⓚ」（Ⓚのホールド入力）となります。

関係者各位、および読者の皆さまにご迷惑をおかけしましたことを深くお詫びすると共に、ここに訂正させていただきます。


月刊アルカディア 9月号 [No.076]　COIN OPERATED VIDEOGAME MAGAZINE ARCADIA No.076
第7巻 第9号 通巻第76号 平成18年9月1日発行（毎月1回1日発行）　雑誌11547-09
■発行所 株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1　0570-060-555（代表）
WebSite http://www.arcadiamagazine.com/　e-mail post@arcadiamagazine.com
■印刷所：凸版印刷株式会社




## アンケートはがきの書き方

自由欄以外のアンケートはがきの質問事項すべてにお答えくださった方を対象に、賞品を抽選でプレゼント致します。プレゼントの記号は78ページに掲載されています。はがき裏面のA1〜3の質問は下記の該当掲載タイトルの［番号］を記述してください。自由欄・空きスペースは感想やイラストなど、ご自由にお使いください。なお、切手は不要です。

## アルカディア9月号［No.76］アンケート対応番号

| | |
|---|---|
| 1 | 機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連合vs.Z.A.F.T.II |
| 2 | 三国志大戦2 |
| 3 | バーチャファイター5 REVISION1 |
| 4 | Quest of D Ver.3.0 王国の守護者 |
| 5 | 旋光の輪舞SP |
| 6 | 仁義ストーム The Arcade |
| 7 | THE BATTLE OF 幽遊白書〜死闘!暗黒武術会〜 |
| 8 | ワールドクラブ チャンピオンフットボール ヨーロピアンクラブス 2005-2006 |
| 9 | 機動戦士ガンダム 戦場の絆 |
| 10 | 頭脳能力向上マシーン タッチでズノー |
| 11 | アーケードニュースアナライズ |
| 12 | アルカディアデータベース |
| 13 | 日本縦断 ゲームセンターマップ |
| 14 | 読者プレゼント |
| 15 | ポップンミュージック14 FEVER! |
| 16 | beatmaniaIIDX 13 DistorteD |
| 17 | タイムクライシス4 |
| 18 | トリガーハート エグゼリカ |
| 19 | 式神の城III |
| 20 | ワールドサッカー ウイニングイレブン2006 アーケード チャンピオンシップ |
| 21 | 機動戦士ガンダム0079 カードビルダー |
| 22 | ピンクスゥイーツ〜鋳薔薇それから〜 |
| 23 | ソウルキャリバーIII アーケードエディション |
| 24 | ドルアーガ オンライン ザ・ストーリー・オブ・オーン |
| 25 | Quest of D Ver.2.02b 護符の継承者 |
| 26 | パワースマッシュ3 |
| 27 | 鉄拳5 DARK RESURRECTION |
| 28 | ベースボールヒーローズ |
| 29 | パチャっ子インフィニティ5 |
| 30 | ロングランゲームズブースター |
| 31 | 闘劇魂 |
| 32 | ビート・レイジング |
| 33 | BEMANIトップランカー決定戦Archive |
| 34 | DanceDanceRevolution SuperNOVA |
| 35 | バーチャストライカー4 Ver.2006 |
| 36 | ゾイドインフィニティEX PLUS |
| 37 | HALF-LIFE 2 SURVIVOR |
| 38 | アイドルマスター |
| 39 | プライズワンダーランド |
| 40 | アフロ |
| 41 | 新 愛のゲーバロ館へいらっしゃいませ!! |
| 42 | 設定資料集 |
| 43 | アーケードゲームライブラリー |
| 44 | VGMラボ |
| 45 | 猛者通信 ドス溜 |
| 46 | ゲームセンターイベントリスト |
| 47 | アルカディアクーポン |
| 48 | ハイスコア全国集計 |
| 49 | 既刊ムック告知・通販案内 |
| 50 | 次号予告 |
| 51 | 猿渡編集長の房総ゲーセン狂騒曲 |
| 52 | 編集後記・奥付 |

## Q9.学校・職業・その他

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | 小学生 | 10 | 予備校生 |
| 2 | 中学1年生 | 11 | 大学生 |
| 3 | 中学2年生 | 12 | 大学院生 |
| 4 | 中学3年生 | 13 | 会社員 |
| 5 | 高校1年生 | 14 | 自営業 |
| 6 | 高校2年生 | 15 | 主婦 |
| 7 | 高校3年生 | 16 | フリーター |
| 8 | 短大生 | 17 | 無職 |
| 9 | 専門学校生 | | |

# アルカディア No.76 アンケートはがき

P.192にある、アンケートの質問を元に記入してください。

Q1. 面白かった記事の番号と、その理由を教えてください。

**A1.**

| 面白かった記事 | | 理由 |
|---|---|---|
| 番号 | | |
| 番号 | | |
| 番号 | | |

Q2. 興味はあったのに期待はずれだった記事の番号と、その理由を教えてください。

**A2.**

| 期待はずれだった記事 | | 理由 |
|---|---|---|
| 番号 | | |
| 番号 | | |
| 番号 | | |

Q3. 興味が無い記事の番号をお書きください。

**A3.**

| 番号 | | 番号 | | 番号 | | 番号 | | 番号 | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

Q4. よく行くゲームセンターの名前とその最寄り駅を教えてください。

**A4.** [　　　　] 都 道 府 県　■最寄り駅[　　　　]

ゲームセンター名[　　　　]

Q5. ゲームセンターに通い始めて何年くらいになりますか?

**A5.** [　　　] 年 [　　　] ヶ月くらい

Q6. 今、一番熱中しているアーケードゲームタイトルを教えてください。

**A6.** (　　　　)

Q7. 今後のアルカディアについて、最も望むことを教えてください。

**A7.**
- □より多くのタイトルを扱ってほしい
- □特集するタイトルのページ数を増やしてほしい
- □最新の情報を扱ってほしい
- □稼働中タイトルの攻略を増やしてほしい
- □そのほか(　　　　)

Q8. 今回のA-Froの中で、文章イラスト問わずあなたが一番気に入った投稿作品を教えてください。

**A8.** [　　　]ページ [　　　　]さんの投稿

**自由欄**[　　　　] 都 道 府 県　P.N[　　　　]

※当アンケートはがきの質問&自由欄に描かれたイラストや熱い想いは、月刊アルカディアで連載中の読者投稿コーナー「アルカディアフロンティアーズ」に掲載させていただく場合があります。ご了承ください。

**アンケートにご協力ありがとうございました!**

郵 便 は が き

料金受取人払

麹町局承認

4298

差出有効期間
平成19年3月
31日まで
(郵便切手不要)

102-8431

110

(受取人)
**(株)エンタープレイン**
東京都千代田区三番町6-1

アルカディア 編集部

**ARCADIA No.76アンケート係**

| フリガナ | | 年 齢 | 性 別 | A9.職業 |
|---|---|---|---|---|
| 氏 名 | | 歳 | 男・女 | |
| 生年月日 | 19 年 月 日 | 電話 ( ) | | |
| 住 所 | □□□-□□□□ 都道府県 市郡区 | | | |
| E-mail アドレス | | プレゼント 番 号 | | |

Q10.この本「アルカディア」をどこでお知りになりましたか? 一つだけお答えください。

A10. □書店 □ファミ通の広告 □知人からの紹介 □Webサイト □前号も購入している □そのほか( )

Q11.いつも読んでいる雑誌を教えてください(複数回答可)。

A11.

Q12.自宅から最も近いゲームセンターに到着するまでにかかる時間を教えてください。

A12. ( )分くらい ■交通手段 □電車 □車 □徒歩 □そのほか( )


XBOX 360
交差する、光の調べ
対峙する、闇の瞬き。
旋光の輪舞
SENKO RONDE
REV.X




ARCADIA
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 ☎0570-060-555（代表）
brain

Printed in Japan 凸版印刷


雑誌 11547-09

4910115470963
00657